Regulamento de UNIFORMES

Ministério de Desbravadores e Aventureiros

ÍNDICE

NORMAS E PROCEDIMENTOS

AVENTUREIROS

DESBRAVADORES

Este Regulamento de Uniformes determina critérios de uso, posse e confecção dos uniformes oficiais e de atividades do Ministério de Desbravadores e Aventureiros incluindo suas respectivas insignias e distintivos em todo o território da Divisão Sul-Americana:

- Argentina
- Bolívia
- Brasil
- Chile
- Equador
- Paraguai
- Peru
- Uruguai

É dever dos departamentais, associados, pastores, líderes, coordenadores, regionais, distritais, diretores, diretoria dos Clubes, desbravadores, aventureiros e todos aqueles envolvidos de alguma forma no Ministério de Desbravadores e Aventureiros conhecer e respeitar as normas deste Regulamento de Uniformes. O desconhecimento não pode ser utilizado como justificativa para a infração das normas.

NORMAS E PROCEDIMENTOS

1. ORIENTAÇÕES GERAIS

1. Este manual revoga todos os regulamentos anteriores à sua publicação.

2. O presente documento é destinado ao território da Divisão Sul-Americana: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Equador, Paraguai, Peru e Uruguai.

3. Todos os itens relacionados aos uniformes constituem privilégio exclusivo da Igreja Adventista do Sétimo Dia da Divisão Sul-Americana para Aventureiros e Desbravadores.

4. São de propriedade exclusiva da Igreja Adventista do Sétimo Dia os logotipos, emblemas, insígnias, tiras, distintivos, divisas, lenços, bandeiras, bandeirins e especialidades, sendo que as cores, tonalidades, tecidos, formato de costura e feitio são desenho industrial considerado privativos da Igreja Adventista do Sétimo Dia.

5. Os casos omissos e interpretações deste Regulamento de Uniformes serão solucionados pela DSA.

6. É obrigação de todos estarem atentos as alterações das Orientações do Ministério dos Aventureiros – OMAs, Orientação do Ministério dos Desbravadores – OMDs e Notas Explicativas – NEs.

2. REGRAS DE USO DO UNIFORME

7. Este Regulamento de Uniformes tem por objetivo definir as normas de uso e posse dos uniformes de Aventureiros, Desbravadores, Líderes, Departamentais, Associados, Pastores,

Coordenadores, Regionais, Distritais, Secretários (as) de Campo, União e Divisão.

8. O uso correto do uniforme é fator primordial na boa apresentação individual e coletiva, contribuindo para o fortalecimento da disciplina e o bom conceito do Clube perante a opinião pública.

9. Constitui obrigação de todos os membros zelar por seus uniformes e pela correta apresentação em público. Somente poderão ser usados uniformes em conformidade com este regulamento.

10. Não é permitido alterar as características dos uniformes, nem sobrepor qualquer peça, artigo, insígnia ou distintivo de qualquer natureza, particularmente os que caracterizem origem militar, turística e/ou desportiva, política, comercial, estranhos a este regulamento.

11. Os membros do Clube, especialmente quando uniformizados, devem se portar dignamente, dando exemplo à altura dos princípios simbolizados no uniforme.

12. O uniforme somente será usado em: reuniões do clube, camporis, aventuris, cultos, desfiles, investiduras, convenções, cursos, congressos, reuniões especiais, campanhas de evangelismo e comunitárias, quando solicitado pela diretoria e em outras atividades oficiais.

13. O lenço poderá ser usado com o uniforme oficial ou com roupas do dia a dia, desde que, sigam os princípios de modéstia cristã e decência e não façam apologia a marcas comerciais, clubes esportivos ou partidos políticos.

14. Os lenços oficiais para a DSA são o de cor vinho para Aventureiros e o amarelo para Desbravadores. Não é permitida a criação de quaisquer outros lenços comemorativos ou de eventos. No entanto, é permitido a criação de prendedores de lenço comemorativos, de aniversário do clube ou de eventos. Tais prendedores poderão ser usados com os uniformes B e C e com roupas do dia a dia.

15. O uniforme de gala – Uniforme A (inclusive o lenço) não poderá ser usado:
    - Antes de estar inscrito no Clube;
    - Antes da Cerimônia de Admissão em Lenço para Aventureiros e Desbravadores;
    - Quando empenhado em vendas ou campanhas não comunitárias para obter lucro pessoal de natureza comercial ou outros propósitos alheios aos interesses do Clube;
    - Em qualquer tempo ou lugar em que seu uso produza um reflexo negativo e rebaixe a sua dignidade;
    - Quando estiver incompleto;
    - Em passeio particular fora do interesse ou recomendação do Clube;
    - Em animais de qualquer tipo ou espécie.
    - Em bebês ou crianças fora da idade correspondente a cada Clube.

16. Nenhum acampamento ou excursão poderá ser levado a efeito sem que os membros do Clube estejam identificados visualmente (lenço e/ou camiseta, etc), haja obtido previamente a permissão da comissão da igreja e feito o seguro obrigatório.

17. Os pastores distritais podem e devem usar o Uniforme A – Uniforme de Gala, respeitando as regras de uso, itens permitidos e grau de investidura correspondente.

18. Com a finalidade de promover as várias atividades do MJ/MDA, seguem as regras para os Departamentais destes Ministérios:
    - Departamental do ministério MJ/MDA: o único que poderá usar os uniformes das 3 áreas.
    - Departamental/Associado MJ: poderá usar somente o uniforme da área que representa.
    - Departamental/Associado MDA: poderá usar o uniforme das 2 áreas que representa.

19. O uso das insígnias de liderança no uniforme são permitidas somente àqueles que cumpriram os requisitos dos cartões de liderança para Desbravadores/Aventureiros, Pastores ou Regionais após aprovação da pasta e investidura.

3. REGRAS DE CRIAÇÃO, PRODUÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO

20. Compete exclusivamente à Divisão Sul-Americana criar ou alterar itens ou materiais para compor os uniformes oficiais, além de definir todas as normas para a utilização dos mesmos e dos uniformes de atividades.
21. É vedado aos estabelecimentos comerciais produzir ou comercializar itens ou materiais oficiais para desbravadores e aventureiros em desacordo com este Regulamento de Uniformes.
22. A Divisão Sul-Americana detém a exclusividade de distribuição dos trunfos de seus Camporis, bem como as Uniões e Campos dos eventos em seus respectivos territórios, sendo, portanto, vedada a comercialização destes por qualquer empresa, exceto fornecedores oficiais que possuam autorização por escrito do Campo organizador.
23. A Divisão Sul-Americana e as Uniões detém a exclusividade de distribuição de seus respectivos emblemas de campo.
24. Os materiais produzidos para uso da Associação/Missão e União deverão estar em total conformidade com este Regulamento de Uniformes.
25. A criação de materiais promocionais e/ou personalizados podem conter os emblemas A1 – A4 – LA1 e D1 – D4 – LD1 – LD4. Os clubes, campos, uniões ou estabelecimentos comerciais devem respeitar a sobriedade e dignidade do Clube de Desbravadores e Aventureiros, sendo proibida a inclusão dos emblemas em artigos como roupa íntima, tapetes, chinelos e etc.
26. Qualquer estabelecimento que tentar usar os termos de credenciado, produtor, fornecedor, ou se justificar como um autorizado, parceiro ou qualquer outro termo na tentativa de se passar por oficial, sem fazer parte da lista dos credenciados permitidos pela DSA, estará sujeito às consequências judiciais cabíveis.
27. Os fornecedores oficiais podem manter lojas filiais desde que tenham autorização da DSA, da União e do Campo onde pretendem comercializar os materiais descritos nesse Regulamento de Uniformes.

4. REGRAS PARA O CREDENCIADO – PRODUTOR/FORNECEDOR OFICIAL

DIVISÃO

28. O MDA se reserva ao direito de eleger estabelecimentos comerciais que serão credenciados e autorizados como produtor/fornecedor oficial para comercializar os materiais permitidos pela DSA em seu território.

29. Os estabelecimentos comerciais devem observar rigorosamente a legislação empresarial e normas de proteção ao direito do consumidor de seu país de origem, além de estar em dia com suas obrigações tributárias.

30. Os estabelecimentos credenciados deverão estar em total conformidade com as normas definidas por este regulamento de uniformes e demais orientações do MDA.

31. A relação dos credenciados como produtor/fornecedor oficial da DSA será divulgada anualmente no site dos desbravadores/ aventureiros.

32. A DSA enviará somente aos credenciados as tabelas de tamanhos e medidas do Regulamento de Uniformes.

33. O selo Produto Oficial identifica os estabelecimentos que receberam o privilégio intransferível de qualificação como credenciado pela DSA.

34. A cada ano, os credenciados receberão um certificado comprovando seu credenciamento ou renovação do mesmo, com prazo de validade.

UNIÕES E CAMPOS

35. As Uniões e Campos devem respeitar as regras estabelecidas pela

DSA e somente permitir em seus eventos o comércio de materiais oficiais através dos produtores/fornecedores oficiais da DSA.

36. As Uniões e Campos devem acompanhar os pedidos de materiais junto ao SELS, para que mantenham a regularidade de compra junto aos credenciados.

37. Os credenciados possuem recomendação automática de acesso aos eventos e camporis oficiais mediante os devidos acertos com os responsáveis pelo evento.

CREDENCIADOS

38. É responsabilidade dos credenciados manter um material de qualidade, com boa durabilidade, preço justo e cumprir o prazo de entrega.

39. Somente a DSA pode criar e regulamentar itens e materiais oficiais destinados aos Desbravadores e Aventureiros. Tentativas de buscar brechas nos regulamentos ou manuais oficiais para produzir e/ou comercializar itens não previstos será considerado má fé, podendo implicar na perda do credenciamento.

40. Será considerada falta grave, passível de descredenciamento, a confecção de uniformes ou itens para os mesmos em cores e/ou tecidos diferentes do padrão especificado.

41. Os credenciados não poderão nomear outros estabelecimentos comerciais como seus representantes. Poderão, todavia, manter filiais de acordo com o item 27 e a legislação vigente no país.

PROCESSO DE CREDENCIAMENTO

42. O processo de credenciamento é realizado uma vez a cada dois anos. A indicação para o credenciamento como fornecedor oficial parte da União, que faz a indicação à DSA levando em consideração as demandas locais.

43. O interessado deve entrar em contato com o Campo local e solicitar a lista dos documentos necessários para a análise do pedido.

44. A documentação completa deve ser entregue ao Campo local, que fará a conferência das formalidades legais. O Campo local é responsável por encaminhar a solicitação à União, que analisará o pedido e fará a indicação à DSA.

5. SAUDAÇÃO E POSIÇÃO DE VOTO

Saudação: Maranata

Contra senha: O Senhor logo vem
A saudação é composta de um gesto e atitude. Na posição de sentido levantar o antebraço direito, mão espalmada, dedos unidos, polegar recolhido à palma da mão. Os quatro dedos representam as quatro letras "a" da palavra Maranata: Amar, Anunciar, Apressar e Aguardar a volta de Cristo. O polegar recolhido representa: nossa reverência diante da presença de Deus.

Posição para o voto
Na posição de sentido levantar o antebraço direito, mão espalmada, dedos unidos, polegar recolhido à palma da mão. O antebraço se desloca lateralmente em relação ao corpo, ficando paralelo a ele. A mão fica à altura do rosto, o ângulo entre o braço e o antebraço é igual a 45º. Para repetir o voto deve ser dada voz de comando: "Para o voto, posição." Após repeti-los o comando é: "Descansar posição."

Posição para o Voto de Fidelidade à Bíblia
A pessoa que recita o voto segura com a mão esquerda uma Bíblia aberta e coloca a mão direita sobre a Bíblia. Os demais participantes fazem a saudação Maranata. Os Desbravadores que estão com a Bíblia também podem segurá-la com a mão esquerda e colocar a mão direita sobre a mesma. Para repetir o voto deve ser dada voz de comando: "Para o voto à Bíblia, posição." Após repeti-los o comando é: "Descansar posição".

AVENTUREIROS

1. UNIFORME A – UNIFORME DE GALA

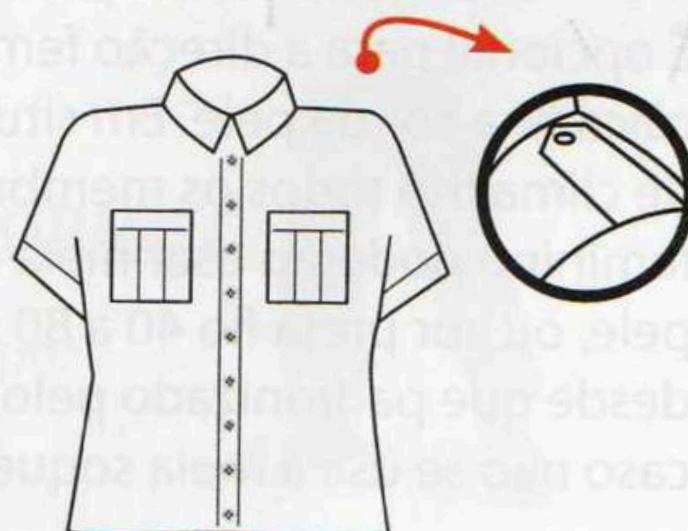
ADMISSÃO EM LENÇO

O uniforme de gala somente poderá ser usado a partir da cerimônia de admissão em lenço, após serem cumpridos os requisitos do cartão – Este é o meu Clube. A admissão em lenço somente poderá ocorrer quando o Aventureiro ou adulto tiver o seu próprio Uniforme A.

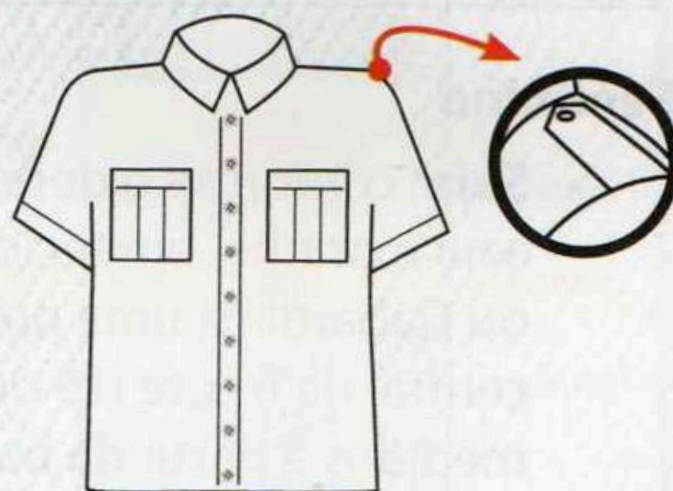
UNIFORME DE AVENTUREIRO/DIREÇÃO/LÍDER/PAIS

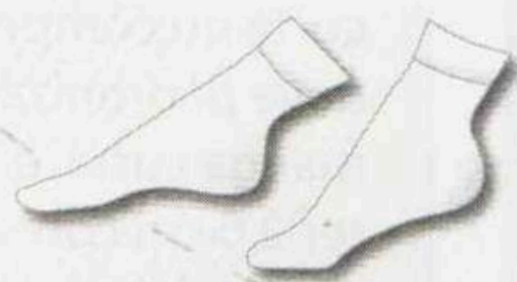
Feminino

- **Saia:** conforme o desenho, na cor azul marinho, em tecido Terbrim ou Gabardine, uma prega macho central na frente (15 ou 20cm medidos a partir da base da saia conforme a altura da pessoa) e lisa atrás com zíper na cintura cós e quatro a seis passadores de cinto, duas pences na frente e duas atrás. É opcional o uso de bolsos invisíveis laterais. Obrigatório usar na altura do joelho ou abaixo.

- **Blusa:** conforme o desenho, na cor branca, em tecido Bi Stretch, Grafil ou Tricoline, botões transparentes, manga curta ou comprida (Clube deve padronizar), no caso da manga curta, a barra deverá ter 2,6 cm com costura externa, porta platina nos ombros (com entretela da costura da cava até a base da gola), dois bolsos

com uma prega vertical sobreposta de 3 cm e uma tampa retangular de 4 cm de largura. É opcional fechar a tampa (usar colchetes de pressão ou velcro ocultos, não usar botões).

Masculino

- **Calça:** conforme o desenho, na cor azul marinho, em tecido Terbrim ou Gabardine, seis passadores de cinto, dois bolsos traseiros embutidos, sem tampa e sem botão e dois bolsos dianteiros em diagonal modelo faca. É opcional usar o bolsinho frontal embutido.
- **Camisa:** conforme o desenho, na cor branca, em tecido Bi Stretch, Grafil ou Tricoline, botões transparentes, manga curta ou comprida (o Clube deve padronizar), no caso da manga curta, a barra deverá ter 2,6 cm com costura externa, porta platina nos ombros (com entretela da costura da cava até a base da gola), dois bolsos com uma prega vertical sobreposta de 3 cm e uma tampa retangular de 4 cm de largura. É opcional fechar a tampa (usar colchetes de pressão ou velcro ocultos, não usar botões).

Calçado – Sapato preto baixo ou tênis preto liso sem detalhes ou acessórios. A direção feminina poderá usar em reuniões especiais sapato preto com salto de no máximo 8 cm de altura.

Meia – Meia preta para os membros de sexo masculino e para as meninas soquete branca, fina ou normal, o Clube deve padronizar. É opcional para a direção feminina usar meia calça fina cor da pele. Em situações especiais de clima frio todos os membros do sexo feminino poderão usar meia calça cor da pele, ou cor preta fio 40 a 80 sem detalhes, desde que padronizado pelo clube (nesse caso não se usa a meia soquete).

UNIFORME DE DEPARTAMENTAL/ASSOCIADO MDA

Terno – O uso do terno azul marinho é exclusivo de Departamental/ Associado que esteja em atividade no departamento. Em ocasiões específicas, pode ser usado em vez da túnica/blazer a camisa da Direção.

Itens do uniforme

- **Túnica/blazer:** modelo americano, na cor azul marinho (tecido definido e fornecido pela DSA) com bolsos externos.
- **Camisa:** branca, lisa, sem detalhes.
- **Gravata:** preta, lisa, sem detalhes.
- **Lenço:** conforme a investidura.
- **Botões:** dourados com símbolo A5 (fornecidos pela DSA).
- **Calça:** azul marinho.
- **Cinto:** azul marinho com fivela tendo o emblema A3.
- **Opcionais:** distintivo de batismo e faixa de especialidades.

2. UNIFORME DE ATIVIDADES

Usado sempre que necessário, para identificação visual do Clube. Deve ser usado sempre com o lenço oficial (após a admissão). O Clube não poderá criar ou usar um lenço alternativo.

CLUBE – UNIFORME B

Definido pelo Clube. Composto por camiseta com o emblema A1 (opcionais: calça, calçado, agasalho e cobertura). O agasalho deve conter o emblema A1.

ASSOCIAÇÃO/MISSÃO – UNIFORME C

Definido pelo Campo local. Composto por camiseta com emblema A1, (opcionais: calça, calçado e cobertura).

3. ITENS DO UNIFORME

I. BÁSICO

EMBLEMAS, DISTINTIVOS, TIRAS, ESTRELA, DIVISA

Emblema A1 – Símbolo oficial que representa o Clube de Aventureiros no mundo. O emblema é em tecido azul bordado, com borda vinho, conforme o desenho. Apresenta na parte superior a inscrição CLUBE DE AVENTUREIROS em branco e ao centro um círculo oval contendo a filosofia do Clube: uma família conduzindo o filho para a cruz que é Cristo.

É usado: no lenço, manga direita da camisa/blusa/blazer, bandeira, bandeirim e materiais promocionais.

Emblema A2 – Representa a organização mundial dos Aventureiros. O emblema é em tecido branco bordado em dois tamanhos, adulto e infantil, com a borda vinho, conforme o desenho. Formado por um globo oval, contendo as linhas meridianas e cartesianas em amarelo ouro, no centro o emblema A3.

É usado: na manga esquerda da camisa/blusa e faixa de especialidades.

Emblema A3 – Símbolo que representa o Clube de Aventureiros. O emblema é em tecido azul bordado, com borda vinho, conforme o desenho. Apresenta o logo A1 nas cores originais da filosofia do Clube, sem inscrição na parte superior.

É usado: nos emblemas A2 e A4, prendedor de lenço e boné.

Emblema A4 – Símbolo das atividades do Clube. O emblema é em tecido azul bordado, com borda vinho, conforme o desenho. Formado por um círculo, contendo o emblema A3 em perspectiva branca, sobre o mapa da América do Sul em branco e contorno fino preto.

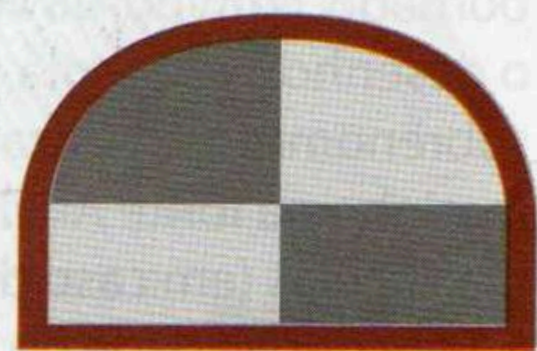
É usado: em materiais promocionais.

Emblema A5 – Símbolo que representa o Clube de Aventureiros. Apresenta somente os traços do emblema A3 em uma cor, conforme o desenho. Formado pelo desenho da filosofia do Clube, sem inscrição.

É usado: no cinto e platina/galão do diretor.

Emblema LA1 – Símbolo que representa a liderança. O emblema é em tecido branco bordado e borda vinho, conforme o desenho. Formado por um globo oval, com linhas meridianas e cartesianas em amarelo ouro, estrela de quatro pontas em amarelo e borda fina em vinho, contendo ao centro o desenho com a Filosofia do Clube.

É usado: no lenço, prendedor de lenço, distintivo de líder, manga esquerda da camisa/blusa/blazer e faixa de especialidades.

Emblema do Campo – Identifica a sede territorial que representa. O emblema tem borda vinho, conforme o desenho. A arte interna é definida pela Associação/Missão, União, Divisão. Poderá ser em tecido bordado ou micro-bordado.

É usado: na manga esquerda da camisa/blusa/blazer em dois tamanhos: infantil e adulto.

Distintivos de Classes – Representam a investidura das quatro Classes dos Aventureiros de 6 a 9 anos de idade. Os distintivos são

em metal redondo com borda amarelo ouro, contendo os desenhos das classes, com o fundo nas cores originais: Abelhinhas Laboriosas – azul celeste; Luminares – laranja; Edificadores – azul marinho; Mãos Ajudadoras – vinho, conforme os desenhos. Os distintivos podem ser individuais ou agrupados por uma barra de metal soldada atrás dos mesmos. Devem ser alinhados e centralizados conforme forem sendo recebidos, sempre da esquerda para a direita de quem vê. O espaçamento entre eles é de 0,4 cm.

É usado: na aba do bolso esquerdo da camisa/blusa/blazer, após a investidura.

Distintivo de Líder – O distintivo representa a investidura de líder de Aventureiros. O distintivo é em metal, conforme o desenho. Apresenta o emblema LA1 nas cores originais.

É usado: acima dos distintivos das classes, centralizado na aba do bolso esquerdo da camisa/blusa/blazer.

Tira com o Nome – Identifica a pessoa. A tira é em tecido branco bordado, com borda vinho, conforme o desenho. Apresenta o NOME (sem sobrenome) centralizado em azul marinho na fonte Arial Black, em maiúsculas (em caso de nome composto ou em duplicidade no Clube, usar até dois nomes). É opcional: Tipo sanguíneo e fator RH

É usado: acima da tampa do bolso direito da camisa/blusa/blazer e opcional na faixa de especialidades.

Tira com o Nome do Clube/Campo – Identifica o Clube ou Associação/Missão, União, Divisão em que atua diretamente. A tira

é em tecido branco bordado, com borda vinho e com o formato de curvatura, conforme os desenhos. Apresenta o NOME centralizado em azul marinho na fonte Arial Black em maiúsculas.

É usado: na manga direita da camisa/blusa/blazer.

Tira de Cargo – Identifica o cargo exercido no Clube ou Campo. A tira é em tecido branco bordado, com borda vinho, conforme o desenho. Apresenta o CARGO centralizado em azul marinho na fonte Arial Black, em maiúsculas. Cargos e abreviaturas permitidos no clube: Diretor(a), Dir. Assoc., Secretária(o), Tesoureiro(a), Conselheiro (a), Instrutor(a), Capelão(ã), Rede Familiar, Coord. RFA, Pastor. Cargos permitidos para o Campo: Departamental, Associado, Secretária, Coord. Geral, Regional, Distrital.

CARGO

É usado: na manga direita da camisa/blusa/blazer.

Estrela de Tempo de Serviço – Representa os anos de dedicação na diretoria do Clube ou liderança dos Aventureiros. Permitida a partir do final do segundo ano de serviço. Formada por uma estrela de cinco pontas em tecido branco bordado, com borda vinho, conforme o desenho. O número de anos deve ser bordado centralizado em azul marinho na fonte Arial Black.

Nº

É usado: na manga direita da camisa/blusa/blazer.

Divisa de Líder – Representa a trajetória do líder com todas as classes investidas. A divisa é em tecido branco bordado, com borda vinho, conforme o desenho. Formada por uma tira retangular vertical, finalizando em "v" aberto. Contendo um círculo, com as quatro cores originais das classes e uma estrela amarelo ouro ao centro, e abaixo as linhas das classes em "v" aberto, nas cores originais.

É usado: na manga esquerda da camisa/blusa/blazer após a investidura.

EXTERNOS – LENÇO, PRENDEDOR DE LENÇO, CINTO, COBERTURA/BONÉ, FAIXA DE ESPECIALIDADES

Lenço – Representa a identidade do Clube de Aventureiros. O lenço é em tecido Tergal Verão na cor vinho, sem borda, conforme o desenho. Formado por um triângulo isósceles, contendo o emblema A1 na parte inferior, nas cores originais. Disponível em quatro tamanhos: P, M, G, XG.

É usado: sobre o uniforme A, B, C e roupas do dia a dia.

Lenço de Líder – Representa a identidade do Clube de Aventureiros no grau de liderança. O lenço é em tecido Tergal Verão na cor vinho, com borda em viés branco, conforme o desenho. Formado por um triângulo isósceles, contendo o emblema LA1 na parte inferior e as listras das quatro classes, nas cores originais. Disponível em quatro tamanhos: P, M, G, XG.

É usado: sobre o uniforme A, B, C e roupas do dia a dia.

Prendedor de Lenço – Utilizado para prender o lenço. O prendedor é em tecido branco bordado, com borda branca, conforme o desenho. Forma um canudo com o emblema A3 centralizado nas cores originais.

É usado: com o lenço de aventureiro.

Prendedor de Lenço de Líder – Utilizado para prender o lenço de Líder. O prendedor pode ser em tecido vinho bordado, borda branca ou em metal dourado, conforme os desenhos. Em tecido tem formato de canudo, em metal com 3 anéis, ambos contendo o emblema LA1 centralizado, nas cores originais.

É usado: com o lenço de Líder.

Cinto e Fivela – O cinto é em cadarço/lona na cor azul marinho. A fivela é em metal prata, contendo o emblema A5 sem cor e em alto relevo, conforme o desenho. Em dois tamanhos: infantil e adulto.

É usado: com calça/saia.

Faixa de Especialidades – Demonstra o desenvolvimento de habilidades do aventureiro. A faixa é em tecido Terbrim ou Gabardine azul marinho, finalizando em "v" aberto, conforme o desenho. Disponível em cinco tamanhos: P, M, G, GG, XG, contendo na parte inferior centralizado o emblema A2 para Aventureiro e LA1 para Líder. Nos tamanhos G, GG e XG haverá uma abertura caseada na parte superior, para a entrada do porta platina.

É usada: sobre o uniforme de gala: apoiada no ombro direito, da direita para a esquerda, sob o porta platina e apoiada na altura da coxa esquerda, nunca perto ou abaixo do joelho.

O que colocar na faixa

OBRIGATÓRIO – FRENTE

a. Bandeira do país bordada centralizada a 6 cm abaixo da costura do ombro.

b. Insígnias das especialidades alcançadas, preferencialmente agrupadas por ordem de categoria e cor.

OPCIONAL – FRENTE

a. Tira com o nome.

b. Distintivo de batismo

OPCIONAL – ATRÁS

a. Insígnias de especialidades, pins, botons e trunfos de eventos que tenha participado e entregues pelo Campo, União ou Divisão.

Os trunfos podem medir, no máximo: 8,5 x 8,0 cm para os Campos; 9,5 x 9,0 cm para Uniões; e 11,5 x 10 cm para a DSA.

OPCIONAIS

Distintivo de batismo – Representa todo membro batizado na Igreja Adventista do Sétimo Dia. Triângulo

arredondado em fundo preto e contorno amarelo ouro contendo o logo da Igreja Adventista do Sétimo Dia centralizado em amarelo ouro.

É usado: centralizado na tampa do bolso direito da camisa/blusa/blazer e opcional na faixa de especialidades.

Cobertura/Boné – Modelo americano. O boné é em tecido, regulador e revestimento interno (carneira) na cor azul marinho, conforme o desenho. Contendo o emblema A3 na frente e nas cores originais.

É usado: sobre a cabeça com uniforme de gala – Uniforme A ou pendurado no cós direito da calça/saia e com uniforme de atividades.

Jaqueta – Para uso em situações especiais de clima frio. Deve ser em tecido natural ou sintético na cor preta, sem adereços, ou detalhes coloridos. Deve conter o emblema A1 bordado nas cores originais.

É usado: sobre os uniformes A, B e C e roupas do dia a dia.

Camiseta térmica/Segunda pele – Em situações especiais, de clima frio, poderá ser usado uma segunda pele/camiseta térmica, branca, lisa, de mangas compridas, por baixo da camisa/blusa do Uniforme.

Colete – O colete é em tecido azul marinho ou vinho, contendo na altura do peito esquerdo, o emblema A1 para Aventureiro/Diretoria/Pastor e LA1 para Líder, bordados nas cores originais. Bolsos são opcionais. Também é opcional na frente ou atrás: nome, nome do Clube ou tema do evento. No colete poderão ser colocados trunfos, pins e botons. As insígnias de especialidades não são permitidas.

É usado: sobre o uniforme de atividades, ou roupas do dia a dia desde que de acordo com a modéstia cristã. NÃO pode ser usado com o Uniforme de Gala – Uniforme A.

II. EXCLUSIVO PARA DIREÇÃO, LÍDERES INVESTIDOS, PASTORES E CARGOS EM EXERCÍCIO NO CAMPO/UNIÃO/DIVISÃO

Obs.: Direção = diretoria + conselheiros e instrutores.

Para estas funções poderão ser acrescentados no uniforme os seguintes itens:

TARJETA DE IDENTIFICAÇÃO, TORÇAL, PLATINA/ GALÃO

Tarjeta de Identificação (opcional) – Em metal ou acrílico, com fundo preto, contendo o emblema A3 à esquerda de quem vê. No centro, em Arial Black amarelo ouro, na primeira linha, o NOME e SOBRENOME. Na segunda linha o CAMPO e no canto direito abaixo incluir o TIPO SANGUÍNEO e FATOR RH na cor vermelha, conforme o desenho.

É usada: centralizada acima da tampa do bolso direito e na faixa de especialidades.

Torçal (opcional) – Identifica o país. O torçal é em cordão de polipropileno com bitola 0,4 cm, conforme o desenho. Deverá ser trançado com nó de surrão na parte superior que envolve o braço e com o nó de surrão invertido no prolongamento até o apito.

É usado: entre a lapela esquerda e o bolso esquerdo.

Tabela de cores do torçal para os países da D.S.A.

Argentina: Azul celeste e branco	**Equador:** Amarelo, azul e vermelho
Bolívia: Vermelho, amarelo e verde	**Paraguai:** Azul, vermelho e branco
Brasil: Verde e amarelo	**Peru:** Branco e vermelho
Chile: Vermelho, branco e azul	**Uruguai:** Azul e branco

O torçal na cor amarelo ouro é de uso exclusivo dos Departamentais e Secretárias da Associação Geral e das Divisões.

Platina/Galão – Identifica o nível de atuação. O galão é em tecido Terbrim ou Gabardine azul marinho, com entretela interna com símbolos ou tiras bordadas, conforme os desenhos.

Usado no uniforme de gala: lapela direita e esquerda da camisa/ blusa/blazer.

- **Diretor:** emblema A5 bordado na cor prata.

- **Distrital:** uma tira na cor prata.

- **Regional:** duas tiras na cor prata.

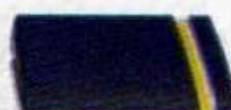
- **Pastor:** logotipo oficial da IASD bordado na cor dourada.

- **Coordenador Geral de Associação/Missão:** uma tira na cor dourada.

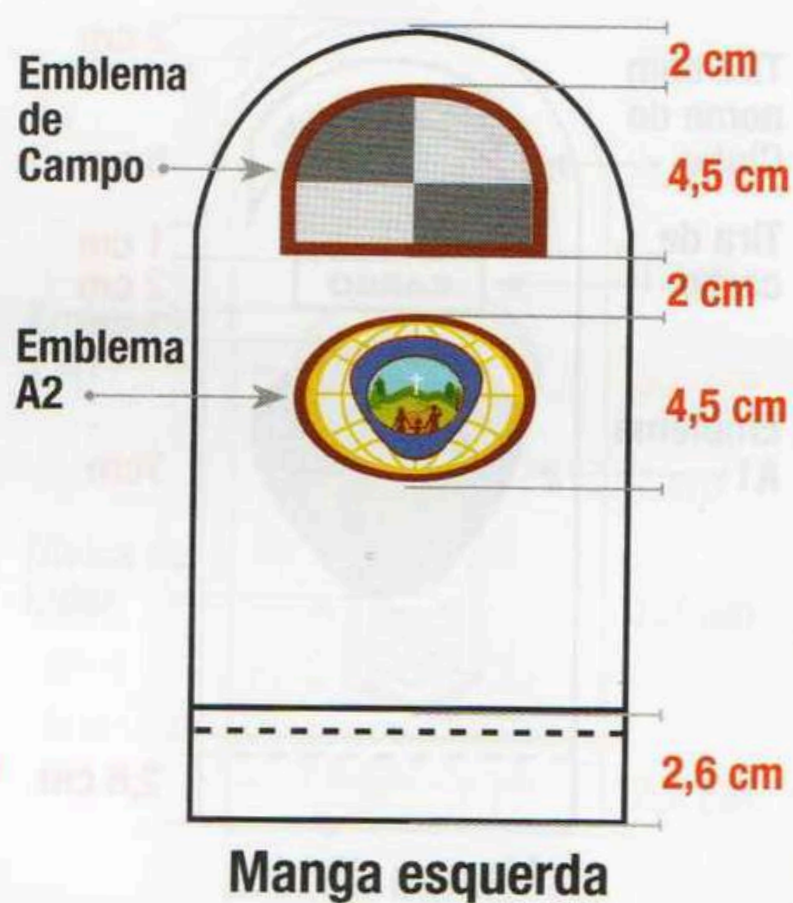
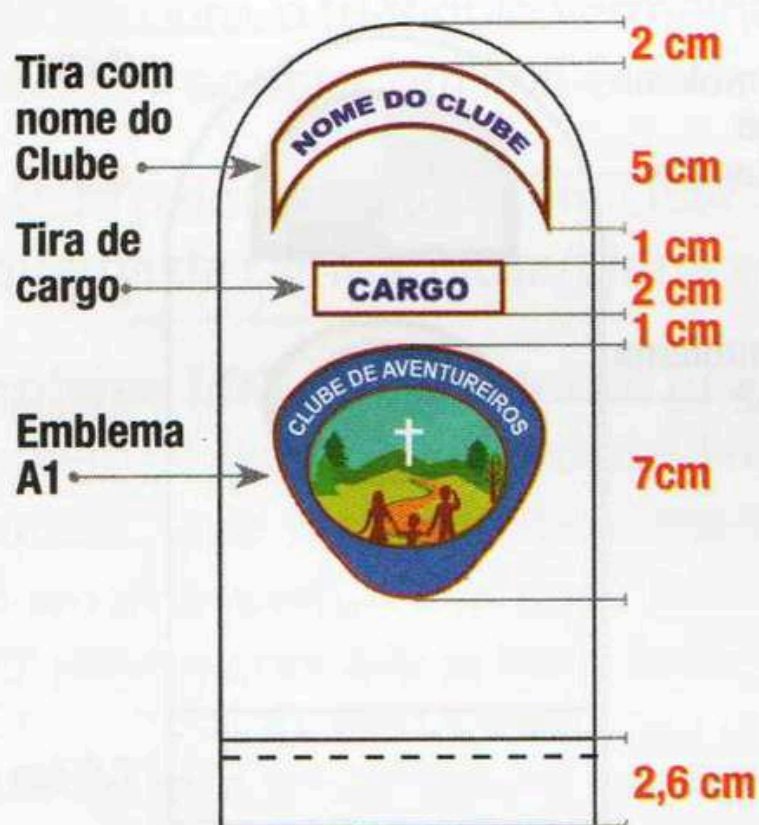
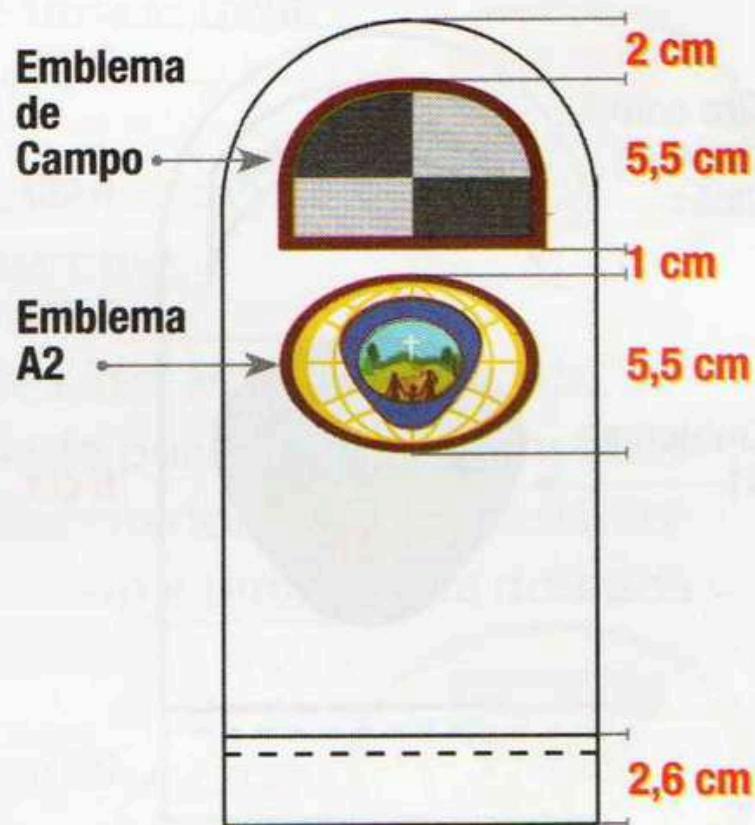
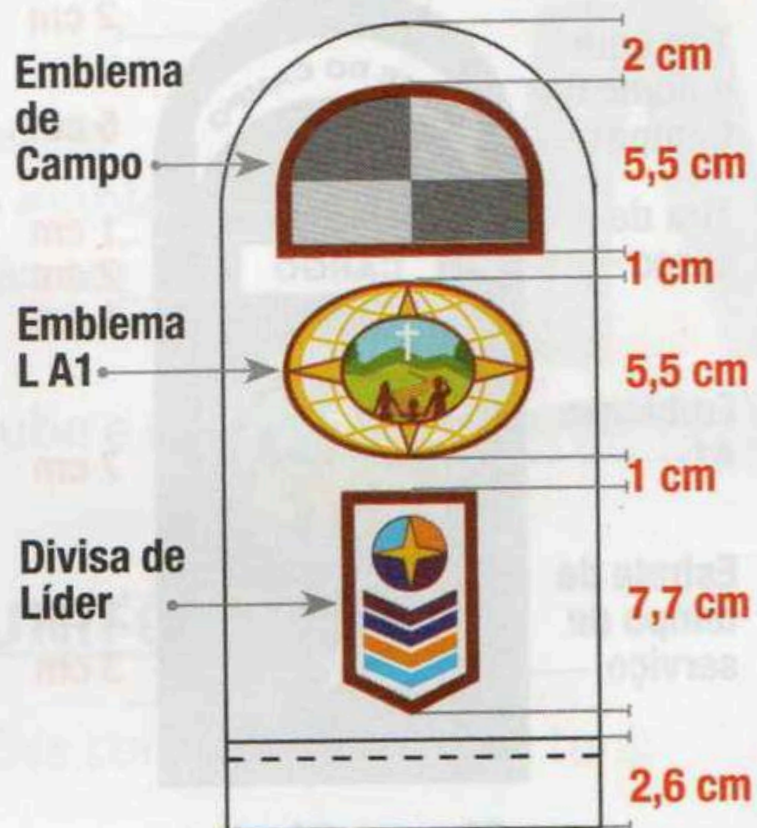
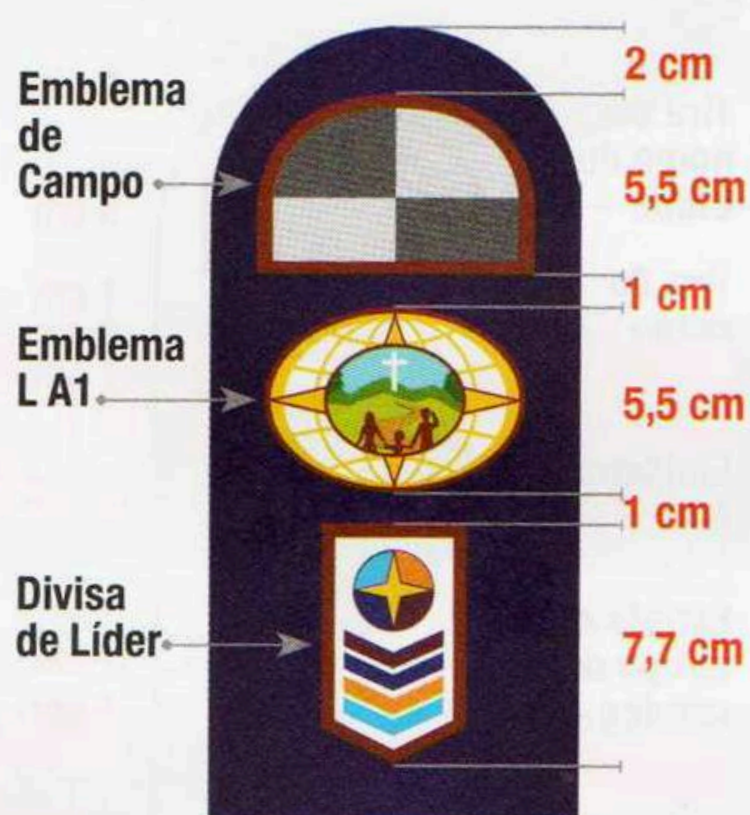
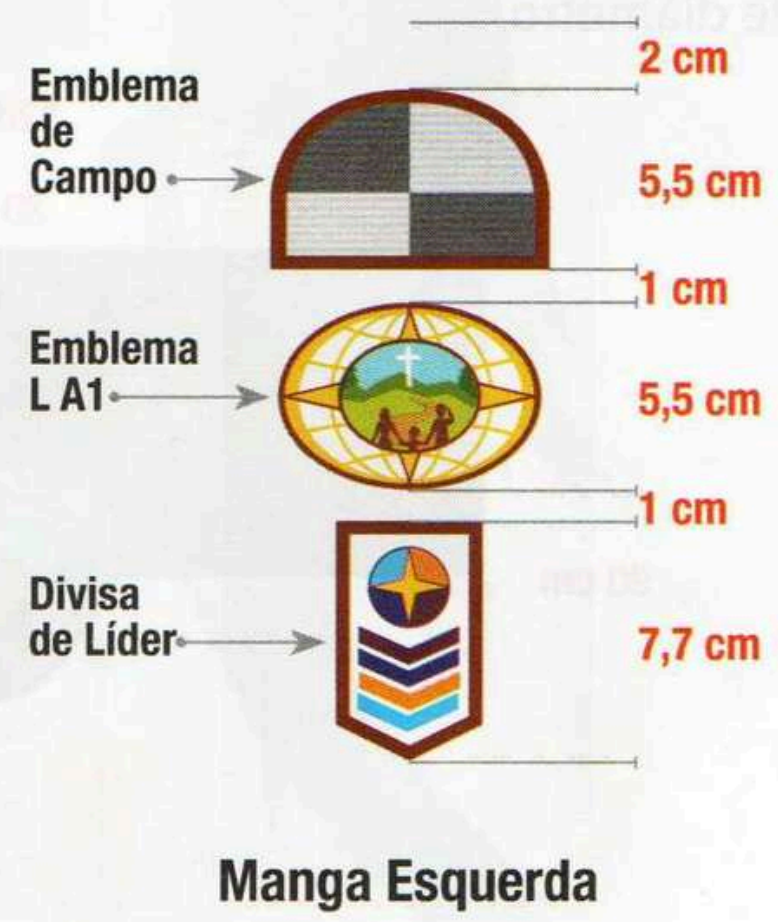
- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA de Associação/Missão:** duas tiras na cor dourada.

- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA de União:** três tiras na cor dourada.

- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA da Divisão:** quatro tiras na cor dourada.

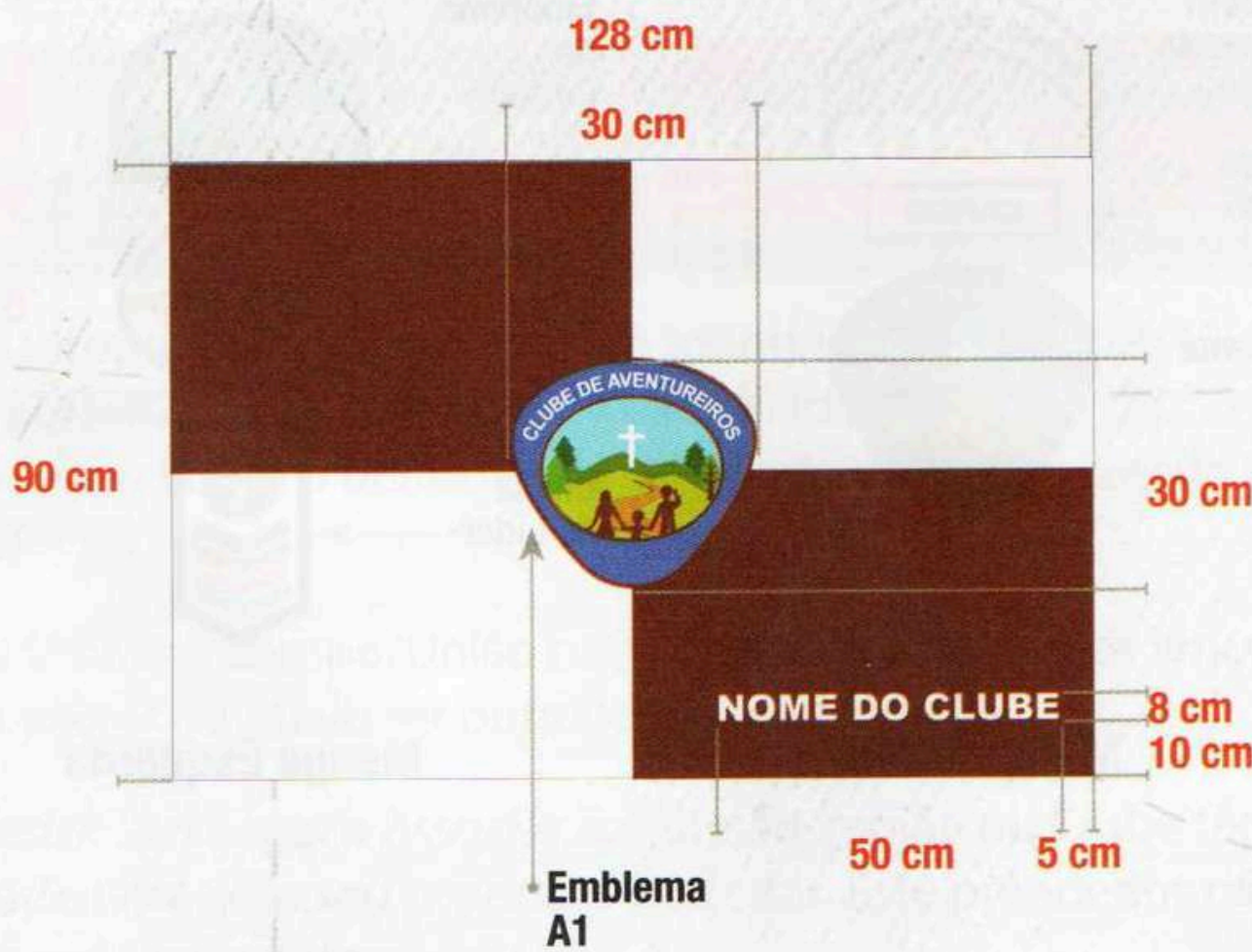
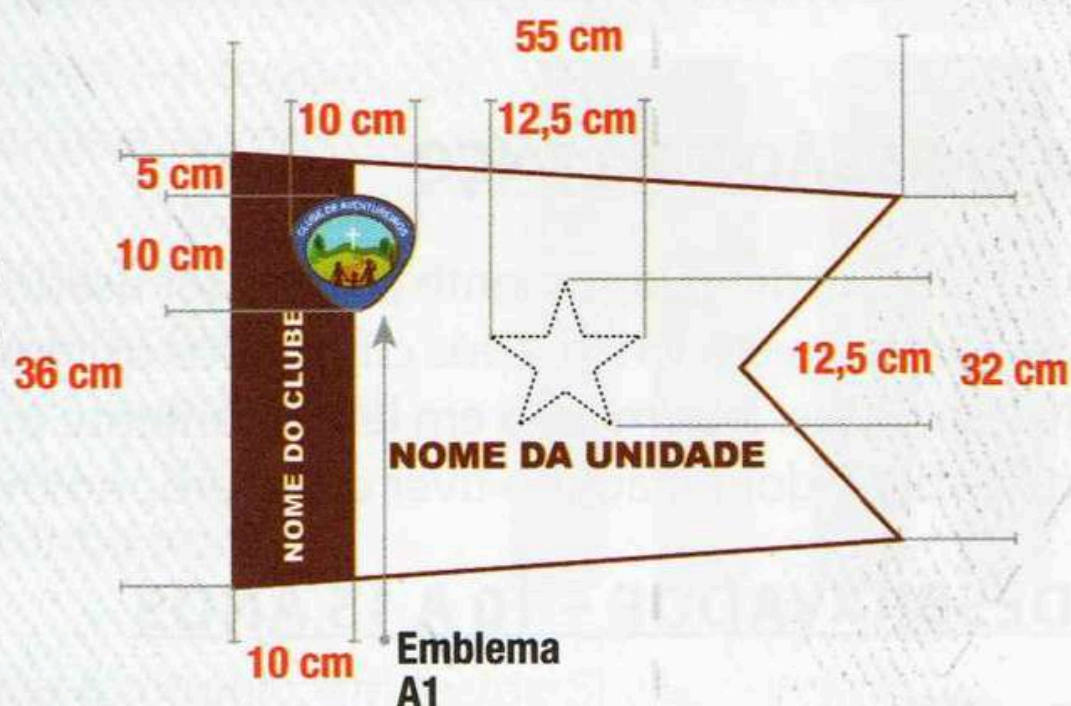
- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA da Associação Geral:** cinco tiras na cor dourada.

Uniforme especial e exclusivo para casamento – Para Líder investido que desejar se casar com o blazer branco. Este uniforme será usado uma única vez e exclusivamente no dia do casamento. O Líder investido que esteja em atividade no Clube ou Associação/ Missão poderá solicitar autorização por escrito através do MDA do Campo, que encaminhará para a União. A documentação necessária deverá chegar à União 90 dias antes da cerimônia.

O uniforme é composto por: Camisa branca, gravata preta, lenço de líder, prendedor de lenço oficial e a calça é a mesma do uniforme de gala. Blazer branco, com botões comuns na cor prata, deverá conter os emblemas, insígnias, distintivos, e tiras colocados na mesma posição que usados na camisa, o torçal nas cores estabelecidas para o país, tudo conforme o nível de liderança que atua. Não poderá usar a Faixa de Especialidades.

AVENTUREIROS
Posição dos itens no uniforme
Feminino e masculino

DIREÇÃO/PASTOR/REGIONAL
Posição dos itens no uniforme
Feminino e masculino

LÍDER INVESTIDO
Posição dos itens no uniforme
Feminino e masculino

DEPARTAMENTAL/ASSOCIADO
Posição dos itens no uniforme
Feminino e masculino

UNIFORME ESPECIAL DE CASAMENTO
Posição dos itens no uniforme

4. INVESTIDURA

Após o cumprimento dos requisitos de cada Classe de Aventureiros, Líder e Especialidades, deve ser realizada uma cerimônia de Investidura de Classes e Especialidades. Sugerimos 2 ou 3 investiduras anuais, para motivar o grupo.

5. BANDEIRA E BANDEIRIM

Bandeira – Bandeira oficial do Clube de Aventureiros. Em tecido medindo 128 x 90 cm, dividida em quatro partes iguais; a superior esquerda e inferior direita na cor vinho; e as outras duas partes na cor branca. Com o emblema A1 ao centro, medindo 29 x 29,5 cm nas cores originais. O NOME DO CLUBE deverá ser bordado em branco no canto direito inferior em fonte Arial Black medindo 8 cm de altura por, no máximo, 50 cm de comprimento. A bandeira deverá ser colocada em um mastro com 200 cm de altura e 3,5 cm de diâmetro.

Bandeirim – Identifica a Unidade de cada Classe do Clube de Aventureiros. Conforme o desenho o bandeirim é em tecido, medindo 55 cm de largura e 36 cm de altura esquerda estreitando para 32 cm na direita, fechando de alto a baixo com um "v" aberto pra dentro. Formado por duas partes diferentes, uma vinho e outra branca, no lado esquerdo uma faixa retangular vertical em vinho de 36x10 cm, contendo o emblema A1 de 10x10 cm colocado a 5 cm abaixo da parte superior esquerda, dividido entre a parte vinho e branca, e o NOME DO CLUBE de baixo para cima em branco na fonte Arial Black. No lado direito em branco, deverá ser colocado o desenho da unidade centralizado medindo 12,5x12,5 cm e abaixo o NOME DA UNIDADE em vinho na fonte Arial Black. Deverá ser colocado em mastro de 170 cm de altura e 3 cm de diâmetro.

DESBRAVADORES

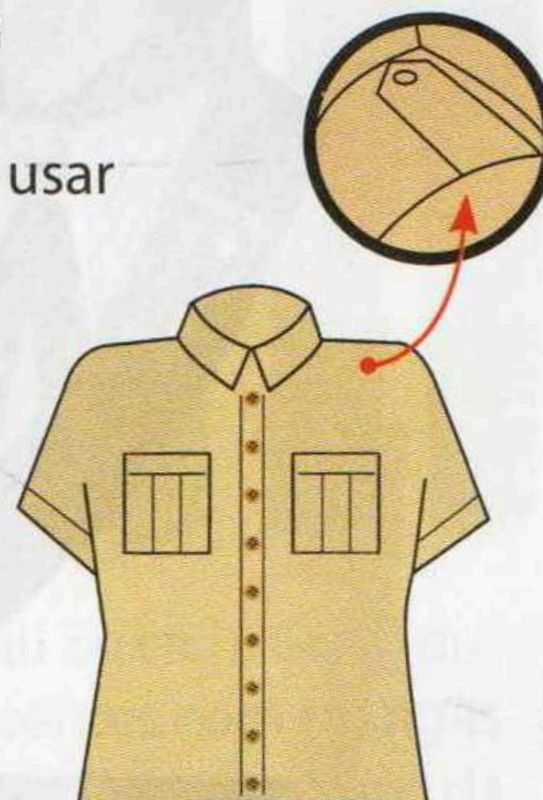
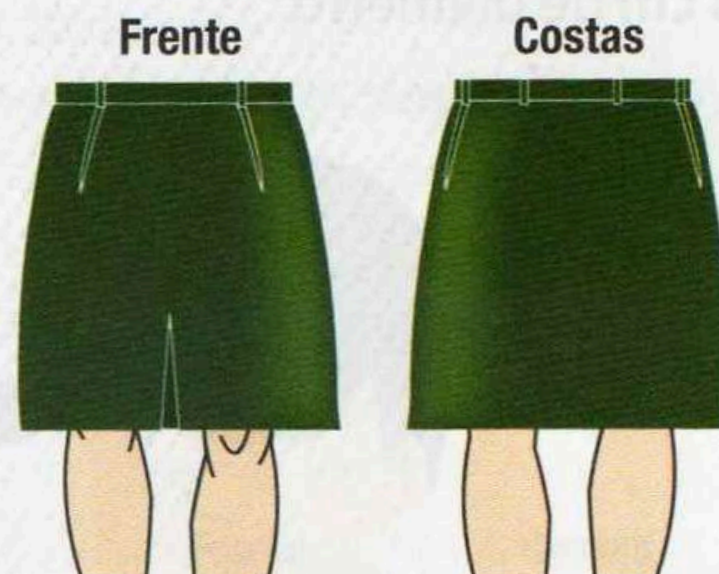
1. UNIFORME A – UNIFORME DE GALA

ADMISSÃO EM LENÇO

O uniforme de gala somente poderá ser usado a partir da cerimônia de admissão em lenço, após cumpridos os requisitos do Cartão – Nosso Clube. A admissão em lenço somente poderá ocorrer quando o Desbravador ou adulto tiver o seu próprio Uniforme A.

DESBRAVADOR – 10 A 15 ANOS

Feminino

- **Saia:** conforme o modelo, em tecido Terbrim ou Gabardine, na cor verde petróleo, com uma prega macho central na frente (15 ou 20 cm medidos a partir da base da saia conforme a altura da pessoa) e lisa atrás, com zíper na cintura, cós com seis passadores de cinto, duas pences na lateral e duas atrás. É opcional o uso de bolsos embutidos na frente. Obrigatório usar na altura do joelho ou abaixo.
- **Blusa:** conforme o modelo, em tecido Bi Stretch, Grafil Plus ou Tricoline na cor cáqui e botões transparentes com mangas curtas ou compridas, conforme padrão do Clube, no caso da manga curta, a barra deverá ter 2,6 cm com costura externa. Terá dois

bolsos com uma prega vertical sobreposta de 3 cm e uma tampa retangular de 4 cm de largura. É opcional fechar a tampa (usar colchetes de pressão ou velcro ocultos, não usar botões). Sobre cada ombro haverá um porta platina (com entretela), costurado na extremidade do ombro e abotoado junto à gola (conforme detalhe na figura) com 4 cm de largura. A blusa poderá ser acinturada, tendo pences na frente e atrás.

Masculino

- **Calça:** modelo social em tecido Terbrim ou Gabardine na cor verde petróleo, barra lisa, com seis passadores de cinto, dois bolsos na frente em diagonal modelo faca, dois bolsos atrás embutidos, sem tampa e sem botão. É opcional o uso de um bolsinho frontal embutido.

Frente Costas

- **Camisa:** conforme o modelo, em tecido Bi Stretch, Grafil ou Tricoline na cor cáqui e botões transparentes com mangas curtas ou compridas, conforme padrão do clube, no caso da manga curta, a barra deverá ter 2,6 cm com costura externa. Terá dois bolsos com uma prega vertical sobreposta de 3 cm e uma tampa retangular de 4 cm de largura. É opcional fechar a tampa (usar colchetes de pressão ou velcro ocultos, não usar botões). Sobre cada ombro haverá um porta platina (com entretela), costurado na extremidade da costura da cava e abotoado junto à gola (conforme detalhe na figura) com 4 cm de largura.

DIREÇÃO/PASTOR/LÍDERES – ACIMA DE 16 ANOS

Feminino

- **Saia:** conforme o modelo, em tecido Terbrim ou Gabardine,

na cor verde petróleo, com uma prega macho central na frente (15 ou 20 cm medidos a partir da base da saia conforme a altura da pessoa) e lisa atrás, com zíper na cintura, cós com seis passadores de cinto, pences dianteiras e traseiras. É opcional o uso de bolsos embutidos na lateral. Obrigatório usar na altura do joelho ou abaixo.

- **Blusa:** conforme o modelo, em tecido Bi Stretch, Grafil ou Tricoline, na cor branca e botões transparentes com mangas curtas ou compridas, conforme padrão do Clube, no caso da manga curta, a barra deverá ter 2,6 cm com costura externa. Terá dois bolsos com uma prega vertical sobreposta de 3 cm e uma tampa retangular de 4 cm de largura. É opcional fechar a tampa (usar colchetes de pressão ou velcro ocultos, não usar botões). Sobre cada ombro haverá um porta platina costurado na extremidade da costura da cava e abotoado junto da gola (conforme detalhe na figura), com 4 cm de largura, para a platina/galão. A blusa poderá ser acinturada, tendo pences na frente e atrás.

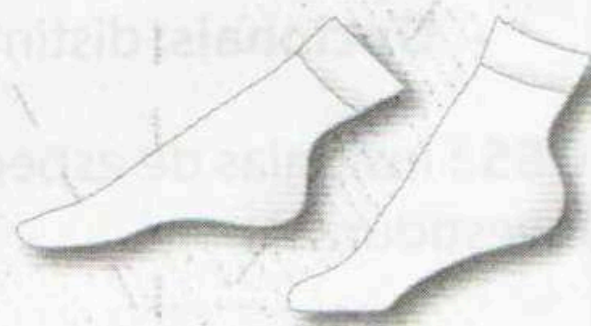
Masculino

- **Calça:** modelo social, em tecido Terbrim ou Gabardine, na cor verde petróleo barra lisa, com seis passadores de cinto, dois bolsos dianteiros em diagonal na lateral da calça, dois bolsos traseiros embutidos, sem tampa e sem botão. É opcional o uso de um bolsinho frontal embutido.

- **Camisa:** conforme o modelo, em tecido Bi Stretch, Grafil ou Tricoline, na cor branca e botões transparentes com mangas curtas ou compridas, conforme padrão do Clube, no caso da

manga curta, a barra deverá ter 2,6 cm com costura externa. Terá dois bolsos com uma prega vertical sobreposta de 3 cm e uma tampa retangular de 4 cm de largura. É opcional fechar a tampa (usar colchetes de pressão ou velcro ocultos, não usar botões). Sobre cada ombro haverá um porta platina (com entretela) costurado na extremidade da costura da cava e abotoado junto da gola (conforme detalhe na figura), com 4 cm de largura, para a platina/galão.

Calçado – Sapato preto baixo ou tênis preto sem detalhes coloridos. Os membros do sexo feminino acima de 16 anos poderão usar em reuniões especiais sapato preto com salto de no máximo 8 cm.

Meias –Para membros do sexo masculino meia preta. Para meninas até 15 anos meia soquete branca (fina ou normal). Para moças acima de 16 anos uso opcional de meia calça fina cor da pele. Em situações especiais de clima frio todos os membros do sexo feminino poderão usar meia calça cor da pele, ou cor preta fio 40 a 80 sem detalhes, desde que padronizado pelo clube (nesse caso não se usa a meia soquete).

CLUBE OU ESCOLA DE LÍDERES

- Uniforme: o mesmo dos desbravadores acima de 16 anos, e acessórios conforme o grau de liderança e investidura.
- Bandeira: a mesma bandeira dos Desbravadores.

PASTOR

- Uniforme: o mesmo dos desbravadores acima de 16 anos.
- Os distintivos e acessórios conforme a investidura.

DEPARTAMENTAL/ASSOCIADO MDA

Terno – O uso do terno verde petróleo é exclusivo de Departamental/Associado que esteja em atividade no

departamento MDA. Em ocasiões específicas, pode ser usado em vez da túnica/blazer a camisa da Direção.

Itens do uniforme

- **Túnica/blazer:** verde petróleo e tecidos (definidos pela DSA), modelo americano.
- **Camisa:** branca, lisa, sem detalhes.
- **Gravata:** preta, lisa, sem detalhes.
- **Cinto:** verde petróleo com fivela tendo o emblema D3.
- **Platinas/Galão:** no mesmo tecido da túnica/blazer com tira(s) dourada(s) de acordo com seu cargo.
- **Tira de cargo:** conforme seu cargo, na manga direita, e a identificação do Campo no seu local regulamentar.
- **Lenço:** usado de acordo com a sua investidura.
- **Tarjeta de Identificação:** com nome e Campo identificados.
- **Torçal:** nas cores do país que representa, colocado no porta platina do ombro esquerdo e o apito no bolso esquerdo.
- **Botões:** dourados com símbolo D5 (fornecidos pela DSA).
- **Opcionais:** distintivo de batismo e faixa de especialidades.

OBS.: Insígnias de especialidades e Classes de Liderança conforme a investidura.

2. UNIFORME DE ATIVIDADES

Usado sempre que necessário, para identificação visual do Clube. Não é permitido o uso de boina e camuflados de qualquer cor ou semelhança. Sobre o uniforme de atividade deverá ser usado o lenço oficial.

Lenço: O Clube/Campo/União não poderá criar nem usar lenços de outros países ou qualquer outro lenço alternativo.

Prendedor de Lenço: a Associação/Missão, região ou Clube têm liberdade para criar seu próprio prendedor. Este prendedor não poderá ser usado com o uniforme A.

CLUBE – UNIFORME B

Opcional e definido conforme o critério do Clube, aprovado pelo Campo local e submetido à Comissão da Igreja. O Clube só poderá confeccionar seu uniforme de atividades após possuir o uniforme A – uniforme de gala. A composição básica será:

a. Obrigatório

- **Camiseta:** Com a identificação do Clube e do Campo e emblema D1.

b. Opcional

- **Calça/bermuda ou saia:** de acordo com o critério da igreja local.
- **Calçado:** tênis.
- **Cobertura/boné:** cor e modelo definido pelo Clube, com o emblema D4. Nesta cobertura poderão ser usados pins e botons.
- **Agasalho:** definido pelo clube e com o uso do emblema D1.

ASSOCIAÇÃO/MISSÃO – UNIFORME C

Será definido pelo Campo local. Sua composição básica terá:

a. Obrigatório

- **Camiseta:** com identificação do Campo e o emblema D1.

b. Opcional

- **Calça/Bermuda ou Saia:** jeans ou outro tecido.
- **Calçado:** tênis.
- **Cobertura/Boné:** cor e modelo definido pelo Campo, com o emblema D4 na frente.
- **Prendedor de Lenço:** a Associação/Missão, regional ou Clube têm liberdade para criar seu próprio prendedor usando o emblema D4. Este prendedor não poderá ser usado com o uniforme de gala.

ESCOLA OU CLUBE DE LÍDERES

Opcional e definido pelo Campo.

Camiseta: usada com o emblema LD4 e identificação do Campo.

Lenço: somente o lenço de Desbravador ou de Líder, conforme a investidura.

Prendedor de Lenço: cor e modelo definidos pelo Campo, com o emblema LD4 à frente.

Chapéu: modelo australiano, em tecido na cor azul marinho, com o emblema LD4 à frente.

3. ITENS DO UNIFORME

I. BÁSICO

EMBLEMAS, DISTINTIVOS, TIRAS, ESTRELA, DIVISAS, INSÍGNIA

Emblema D1 – Símbolo que representa o Clube de Desbravadores. O emblema é em tecido bordado. Formado por um triângulo em fundo vermelho e linhas amarelas. Apresenta o escudo com fundo branco e espada atravessada em azul, a inscrição DESBRAVADORES na parte superior e CLUBE abaixo do escudo.

É usado: na manga direita da camisa/blusa/blazer, bandeira, bandeirim, em materiais promocionais e no Uniforme B e C.

Emblema D2 – Representa a organização mundial do Clube de Desbravadores. O emblema é em tecido bordado. Formado por um globo oval com o fundo na cor da camisa do uniforme, com borda verde petróleo e o emblema D3 ao centro.

10 a 15 anos

16 anos em diante

É usado: na manga esquerda da camisa/blusa/ blazer, lenço, prendedor de lenço bordado e faixa de especialidades.

Emblema D3 – Símbolo que representa o Clube de Desbravadores. O emblema é em tecido bordado. Formado por um triângulo com fundo vermelho e linhas amarelas sem inscrição, na parte interna o escudo com fundo branco e espada atravessada em azul.

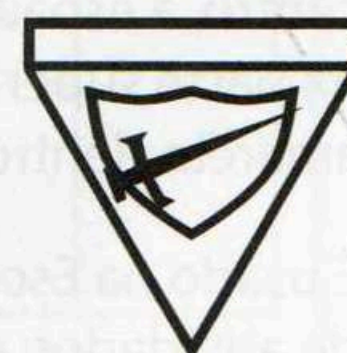
É usado: no emblema D2, prendedor de lenço em metal, tarjeta de identificação, cobertura/boné e fivela do cinto.

Emblema D4 – Símbolo que representa as atividades do Clube de Desbravadores. O emblema é em tecido bordado. Conforme desenho, com borda externa completa em amarelo, formado por um círculo verde contendo o mapa da América do Sul em branco e borda preta e com parte do triângulo sobre este em perspectiva. Borda interna branca, o triângulo amarelo, o escudo branco e borda vermelha. A espada azul atravessando de fora para dentro e a inscrição DESBRAVADORES em branco com fundo preto.

DESBRAVADORES

É usado: na cobertura/boné do uniforme de atividades e em materiais promocionais.

Emblema D5 – Símbolo que representa o Clube de Desbravadores. O emblema é em fundo transparente bordado ou em alto relevo. Apresenta os traços do emblema D3 em uma cor. Formado por um triângulo contendo o escudo e espada ao centro e barra retangular acima, sem inscrição.

É usado: na platina/galão, distintivos de classes.

Emblema LD1 – Representa a liderança no Clube de Desbravadores. O emblema é em tecido bordado. Conforme desenho, formado por um octógono com fundo azul royal e borda amarelo ouro, no centro um globo oval em azul celeste com o mapa-mundi em verde e linhas meridianas e cartesianas em amarelo ouro, moldurado por três estrelas acima e três abaixo em amarelo ouro representando as seis classes regulares.

É usado pelos investidos em Líder: lenço, prendedor de lenço, distintivo, cobertura/boné e faixa de especialidades.

Emblema LD2 – Representa o grau de Líder Máster. O emblema é em tecido bordado. Formado por um globo com fundo branco, borda verde musgo claro, linhas meridianas e cartesianas em amarelo ouro, o triângulo vermelho e uma estrela prata de 7 pontas com linhas finas pretas.

É usado pelos investidos em Líder Máster: manga esquerda da camisa/blusa/blazer e distintivo.

Emblema LD3 – Representa o grau de Líder Máster Avançado. O emblema é em tecido bordado. Formado por um globo com fundo branco, borda verde musgo claro, linhas meridianas e cartesianas em amarelo ouro, o triângulo azul marinho e uma estrela dourada de 7 pontas com linhas finas pretas.

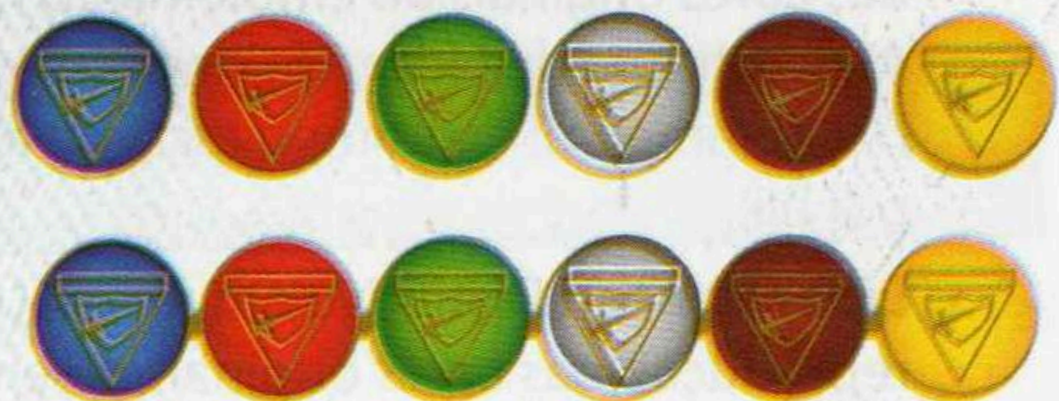
É usado pelos investidos em Líder Máster Avançado: manga esquerda da camisa/blusa/blazer e distintivo.

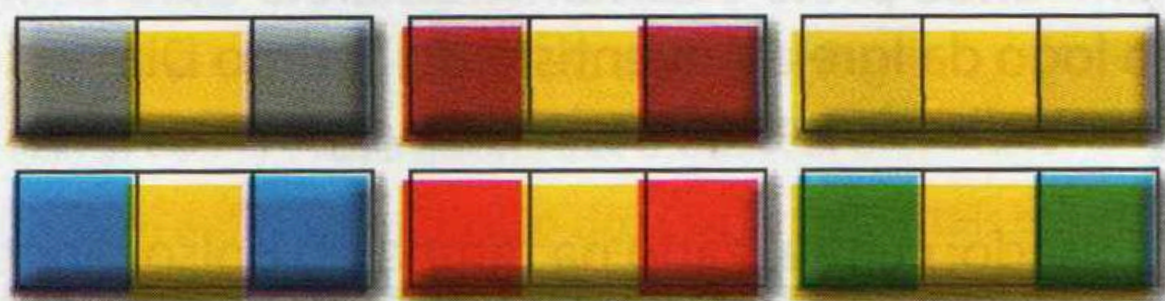
Emblema LD4 – Representa as atividades do Clube de Líderes de Desbravadores. O emblema é em tecido bordado. Formado pelo emblema LD1 nas cores originais. Contendo o emblema D1 em perspectiva sobre parte dele, com borda completa em branco, o triângulo em vermelho e linhas amarelas, o escudo branco ao centro, a espada azul celeste atravessando de fora para dentro e a na parte superior a inscrição DESBRAVADORES em amarelo dentro do retângulo.

É usado na Escola ou Clube de Líderes: no uniforme de atividades, camiseta, chapéu, e materiais promocionais para líderes.

Emblema do Campo – Identifica a sede territorial que representa. O emblema tem borda verde petróleo e o desenho interno é definido pelo Campo – Associação/ Missão, União, Divisão, conforme modelo, podendo ser em tecido bordado ou micro-bordado.

É usado: na manga esquerda da camisa/blusa/blazer.

Distintivos de Classes Regulares – Representam a investidura das seis classes regulares dos Desbravadores de 10 a 15 anos. Os distintivos serão em metal redondo com borda amarelo ouro, contendo o emblema D5 em amarelo ouro, com o fundo nas cores das classes: Amigo – azul, Companheiro – vermelho, Pesquisador – verde, Pioneiro – cinza, Excursionista – bordô, Guia – amarelo. Os distintivos podem ser individuais, agrupados por uma barra de metal soldada atrás dos mesmos ou agrupados com uma borda de metal dourado conforme desenho. Devem ser alinhados e centralizados conforme forem sendo recebidos, sempre da esquerda para a direita de quem vê, o espaçamento entre eles é de 0,4 cm.

É usado: na tampa do bolso esquerdo da camisa/blusa/blazer e opcional na faixa de especialidades.

Distintivos de Classes Avançadas – Representam a investidura das seis classes avançadas dos Desbravadores de 10 a 15 anos. O distintivo é um barrete retangular em tecido bordado ou em metal. Os barretes são formados por 3 quadrados iguais, nos quadrados laterais com as cores originais das classes, no centro todos com amarelo. Devem ficar alinhados em duas linhas horizontais, dispostos em ordem crescente da esquerda para a direita de quem vê e de baixo para cima,

centralizados. Poderá optar por usar separamente ou agrupados. No modelo bordado o espaçamento entre os barretes é de 0,2 cm, em metal agrupados o espaçamento é de 0,1 cm.

É usado: 0,5 cm acima da tampa do bolso esquerdo da camisa/ blusa/blazer.

Distintivos de Classes de Liderança – Representam a conclusão das classes e investidura em Líder, Líder Máster e Líder Máster Avançado. Colocados de forma centralizada acima das classes regulares, o de maior grau sempre à direita das demais classes, deslocando as anteriores para o lado esquerdo de quem vê. Poderá optar por usar somente o distintivo da última investidura.

É usado: no bolso esquerdo da camisa/blusa/blazer e opcional na faixa de especialidades, com exceção da última classe investida.

- **Líder:** Distintivo em metal. Uma reprodução nas cores originais do emblema LD1. A investidura de Líder é feita pelo Departamental do Campo local ou autorizado por ele.

- **Líder Máster:** Distintivo em metal. Uma reprodução nas cores originais do emblema LD2 em fundo prata. A investidura de Líder Máster é feita pelo Departamental da União ou autorizado por ele.

- **Líder Máster Avançado:** Distintivo em metal. Uma reprodução nas cores originais do emblema LD3, em fundo ouro. A investidura de Líder Máster Avançado é feita pelo Departamental da Divisão ou autorizado por ele.

Distintivo de Batismo (opcional) – Representa todo membro batizado na Igreja Adventista do Sétimo Dia. Triângulo arredondado em fundo preto e contorno amarelo ouro contendo o logo da Igreja Adventista do Sétimo Dia centralizado em amarelo ouro.

É usado: centralizado na tampa do bolso direito da camisa/blusa/blazer e na faixa de especialidades.

Distintivo de Função – Identifica as funções na unidade. Distintivo bordado/metal/acrílico em fundo vermelho, contendo o emblema D5 à esquerda e a FUNÇÃO em fonte Arial Black na cor branca. Principais funções: Capitão(ã), Secretário(a), Capelão(ã).

É usada: acima da tira do nome na camisa/blusa/blazer.

Tira com o Nome do Clube/Campo – Identifica o Clube ou Associação/Missão, União, Divisão, em que atua diretamente. A tira é em tecido vermelho bordado, com borda em amarelo e tem o formato de curvatura, conforme o modelo. Apresenta o NOME centralizado em amarelo ouro na fonte Arial Black.

É usada: na manga direita da camisa/blusa/blazer.

Tira de Cargo – Identifica o cargo exercido no Clube/Campo. A tira é em tecido vermelho bordado e borda amarelo ouro. Apresenta o CARGO centralizado em amarelo na fonte Arial Black. Cargos e abreviações permitidas no Clube: Diretor(a), Dir. Assoc., Conselheiro(a), Instrutor(a), Capelão(ã), Secretário(a), Tesoureiro(a), Pastor(aqui refere-se ao Distrital), Cozinheiro(a), Segurança, Apoio. Cargos e abreviações permitidas no Campo: Departamental, Associado(a), Pastor (aqui refere-se aos Departamentais de outros Departamentos), Secretário(a), Coord. Geral, Regional, Distrital.

É usada: na manga direita da camisa/blusa/blazer.

Tira de Classe (opcional) – Indica a Classe Regular que está em andamento. Tira bordada em fundo cáqui e borda vermelha, as letras centralizadas bordadas na fonte Arial Black na cor correspondente à classe.

Usada: faixa de especialidades.

Tira com o Nome – Identifica a pessoa. A tira é em tecido fundo branco ou cáqui bordado, com borda verde petróleo, conforme o modelo. Apresenta o NOME (sem sobrenome) centralizado em preto na fonte Arial Black, (em caso de nome composto ou em duplicidade no Clube, usar até dois nomes). Opcional: Tipo sanguíneo e fator RH.

É usada: acima da tampa do bolso direito da camisa/blusa/blazer e opcional na faixa de especialidades.

Estrela de Tempo de Serviço – Representa os anos de dedicação na diretoria do Clube de Desbravadores. Permitida a partir do final do segundo ano de atividade. A estrela é em tecido vermelho bordado, com borda amarelo ouro. Formada por uma estrela de cinco pontas contendo o Nº (número) centralizado em amarelo ouro na fonte Arial Black.

Nº

É usada: na manga direita da camisa/blusa/blazer.

Divisa de Classes – Representa a trajetória do Desbravador com as classes investidas. A divisa é em tecido na cor da camisa, com borda verde petróleo, conforme o modelo. Formada por uma tira retangular vertical, finalizando em "v" aberto. Contendo cada tira das classes em "v" aberto, nas cores originais. Poderá optar pelo uso de uma tira de classe individual que corresponde somente a cor da classe investida.

É usada: na manga esquerda da camisa/blusa/blazer.

Amigo

Amigo e Companheiro

Amigo a Pesquisador

Amigo a Pioneiro

Amigo a Excursionista

Amigo a Guia

Divisa de Líder – Representa a trajetória do Líder com todas as classes investidas. A divisa é em tecido branco bordado, com borda verde petróleo, conforme o modelo. Formada por uma tira retangular vertical, finalizando em "v" aberto. Contendo uma estrela de cinco pontas em amarelo ouro na parte superior, abaixo as linhas das classes em "v" aberto, nas cores originais.

É usada: na manga esquerda da camisa/blusa/blazer após a investidura.

Insígnia de Excelência – Representa o elevado padrão de excelência do Desbravador dedicado ao Clube. Concedida pelo Clube, ao final de cada ano, conforme os critérios estabelecidos no Manual Administrativo do Clube de Desbravadores. A insígnia é retangular em metal ou bordada, conforme o modelo. Formada por 4 cores, o centro em amarelo, e nas duas bordas laterais 3 faixas diferentes com as cores representativas do Clube, em azul royal, branco e vermelho.

É usada: centralizada acima da tampa do bolso esquerdo da camisa/blusa/blazer (se houver classes avançadas, acima dessas).

EXTERNOS: LENÇO, PRENDEDOR DE LENÇO, CINTO, COBERTURA/BONÉ, FAIXA DE ESPECIALIDADES

Lenço – Representa a identidade do Clube de Desbravadores. O lenço é em tecido Tergal Verão na cor amarelo ouro, conforme o modelo. Formado por um triângulo isósceles, sem borda, contendo o emblema D2 na parte inferior, nas cores originais, com fundo cáqui para desbravadores e fundo branco para maiores de 16 anos. Disponível em quatro tamanhos: P, M, G, XG.

É usado: sobre os uniformes A, B, C e roupas do dia a dia.

Lenço de Líder – Representa a identidade do Clube de Desbravadores no grau de liderança. O lenço é em tecido Tergal Verão na cor amarelo ouro, com borda em viés vermelho, conforme o modelo. Formado por um triângulo isósceles, contendo o emblema LD1 na parte inferior e as listras das seis classes nas cores originais. Disponível em quatro tamanhos: P, M, G, XG.

É usado: sobre os uniformes A, B, C e roupas do dia a dia, somente após a investidura.

Prendedor de Lenço de Desbravador – Utilizado para prender o lenço. O prendedor pode ser em metal dourado ou em tecido bordado, conforme os modelos. Em metal pode ser em formato de canudo ou de 3 anéis, ambos contendo o emblema D3. Em tecido bordado tem o formato de canudo, contendo o emblema D2.

É usado: com o lenço de Desbravador.

Prendedor de Lenço de Líder – Utilizado para prender o lenço. O prendedor pode ser em metal dourado ou em tecido bordado, conforme os modelos. Em metal pode ser em formato de canudo ou de 3 anéis e em tecido bordado no formato de canudo, todos contendo o emblema LD1.

É usado: com o lenço de Líder.

Cinto e fivela – O cinto é em cadarço/lona na cor verde petróleo. A fivela é em metal dourado, contendo o emblema D3 nas cores originais e em alto relevo.

É usado: com calça/saia.

Faixa de Especialidades – Demonstra o desenvolvimento das habilidades. A faixa é em tecido Terbrim ou Gabardine verde petróleo, finalizando em "v" aberto, conforme o desenho. O Desbravador/Direção/Pastor/Líder poderá usar somente uma faixa. Disponível em cinco tamanhos: P, M, G, GG e XG, contendo na parte inferior centralizado o emblema D2 para desbravador/direção/pastor e LD1 para líder. Nos tamanhos G, GG e XG haverá uma abertura caseada na parte superior da lapela direita no centro, para a entrada do porta platina.

Usada sobre o uniforme A: apoiada no ombro direito, da direita para a esquerda, sob o porta platina e apoiada na altura da coxa esquerda, nunca perto ou abaixo do joelho.

O que colocar na faixa

Obrigatório

FRENTE

a. Bandeira do país centralizada e bordada a 6 cm abaixo da costura do ombro.

FRENTE/ATRÁS

a. Insígnias das especialidades e mestrados alcançados e preferencialmente agrupados por categoria e cores, quando for o caso encabeçadas pela insígnia de mestrado.

Opcional

FRENTE

a. Tira com o nome

b. Distintivos das classes regulares e de liderança, com exceção do distintivo da última classe investida.

c. Distintivo de batismo (Centralizado abaixo da bandeira e acima do nome, se este estiver sendo usado).

d. Distintivo de função.

e. Tira com nome da última classe investida ou em andamento.

FRENTE/ATRÁS

a. Distintivos das classes de Aventureiros, concluídas e investidas na idade correspondente.

b. Insígnias das especialidades

ATRÁS

a. Pins, botons de eventos que tenha participado e entregues pela organização do evento.

b. Tiras das classes concluídas.

c. Trunfos de eventos de Associação/Missão, União, Divisão nos quais tenha participado e recebido da organização do evento.

ORIENTAÇÕES

A faixa de especialidades deve ser usada com limites e bom senso:

- Não podem ser usadas duas faixas ao mesmo tempo;
- Não podem ser criadas faixas maiores ou mais compridas que o padrão estabelecido neste manual.

Os trunfos podem medir, no máximo: 8,5 x 8,0 cm para os Campos; 9,5 x 9,0 cm para Uniões; e 11,5 x 10 cm para a DSA.

OPCIONAIS

Cobertura/Boné – Modelo americano.
O boné é em tecido, regulador e revestimento interno (carneira) na cor verde petróleo e cordão torcido na cor amarelo ouro sobre a pala até as extremidades da aba e na base uma listra (sutache) amarela. Contendo na frente o emblema D3 para desbravadores e LD1 para líderes investidos, nas cores originais.

É usado: sobre a cabeça com uniforme A ou pendurado no cós direito da calça/saia e com uniforme B e C.

Colete – Neste colete poderão ser colocados trunfos, emblemas, pins e botons. As insígnias de especialidades não são permitidas. Pode ser produzido nas cores vermelha, verde, preto e bege/cáqui.

Deve conter o emblema D1 para Desbravadores/ Diretoria/Pastor ou LD4 para líderes investidos. Bolsos são opcionais. Também são opcionais em qualquer posição nome do Clube, tema do evento.

É usado: sobre o uniforme de atividades, ou roupas do dia a dia desde que de acordo com a modéstia cristã. NÃO pode ser usado com o Uniforme A – Uniforme de Gala.

Jaqueta Preta – Para uso em situações especiais de clima frio. Poderá ser em tecido natural ou sintético na cor preta, sem adereços ou detalhes coloridos. Apresenta o emblema D1 nas cores originais no lado esquerdo superior

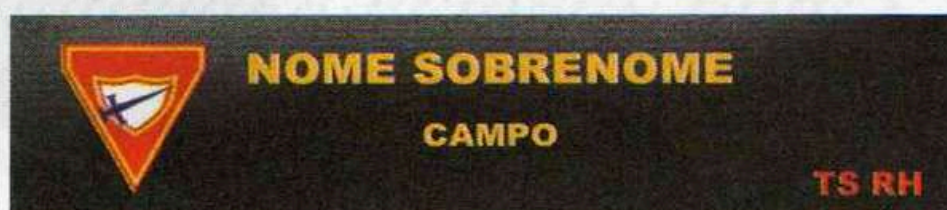
É usado: sobre os uniformes A, B e C, e roupas do dia a dia.

Camiseta térmica/Segunda pele – Em situações especiais, de clima frio, poderá ser usado uma segunda pele/camiseta térmica, de mangas compridas, lisa, na cor da camisa, por baixo da camisa/blusa do Uniforme.

II. EXCLUSIVO PARA DIREÇÃO, LÍDERES INVESTIDOS, PASTORES E CARGOS EM EXERCÍCIO NO CAMPO/UNIÃO/DIVISÃO

Obs.: Diretoria = Diretor, diretores associados, secretário e pastor. Direção = Diretoria + capelão, tesoureiro, conselheiros e instrutores. MAD p. 82 e 83.

TARJETA DE IDENTIFICAÇÃO, TORÇAL, PLATINA/ GALÃO

Tarjeta de Identificação – Em metal ou acrílico, com fundo preto, contendo o emblema D3 à esquerda de quem vê. No centro, em Arial Black amarelo ouro, na primeira linha, o NOME e SOBRENOME. Na segunda linha o CAMPO e no canto direito abaixo incluir o TIPO SANGUÍNEO e FATOR RH na cor vermelha, conforme o desenho.

Usada: centralizada acima da tampa do bolso direito da camisa/blusa/ blazer e na faixa de especialidades.

Torçal (opcional) – O torçal é em cordão de polipropileno com bitola 0,4 cm, conforme o desenho. É trançado com nó de surrão na parte superior que envolve o braço e com o nó de surrão invertido no prolongamento até o apito.

Usado: entre a lapela esquerda e o bolso esquerdo.

Tabela de cores do torçal para os países da D.S.A.

Argentina: Azul celeste e branco

Bolívia: Vermelho, amarelo e verde

Brasil: Verde e amarelo

Chile: Vermelho, branco e azul

Equador: Amarelo, azul e vermelho

Paraguai: Azul, vermelho e branco

Peru: Branco e vermelho

Uruguai: Azul e branco

O torçal na cor amarelo ouro é de uso exclusivo dos Departamentais e Secretárias da Associação Geral e das Divisões.

Platina/Galão – Identifica o nível de atuação. O galão é em tecido Terbrim ou Gabardine verde petróleo, com entretela interna com símbolos ou tiras bordadas, conforme os desenhos.

Usado no Uniforme A: lapela direita e esquerda da camisa/blusa /blazer.

- **Diretor:** emblema D5 bordado na cor prata.

- **Distrital:** uma tira na cor prata.

- **Regional:** duas tiras na cor prata.

- **Pastor:** logotipo oficial da IASD bordado na cor dourada.

- **Coordenador Geral de Associação/Missão:** uma tira dourada.

- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA de Associação/Missão:** duas tiras na cor dourada.

- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA de União:** três tiras na cor dourada.

- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA da Divisão:** quatro tiras na cor dourada.

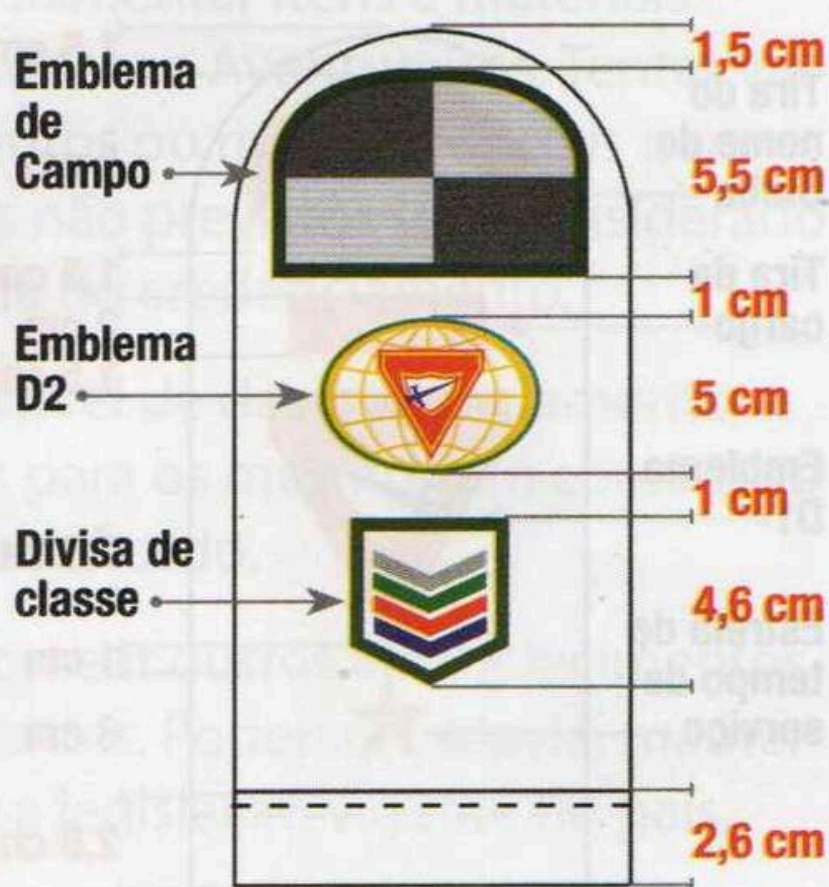
- **Departamental, Associado e Secretária(o) MDA da Associação Geral:** cinco tiras na cor dourada.

Uniforme especial e exclusivo para casamento – Para Líder investido que deseja se casar com o blazer branco. Este uniforme será usado uma única vez e exclusivamente no dia do casamento. O líder investido que esteja em atividade no Clube ou Associação/ Missão poderá solicitar autorização por escrito através do MDA do Campo, que encaminhará para a União. A documentação necessária deverá chegar à União 90 dias antes da cerimônia.

O uniforme é composto por: Camisa branca, gravata preta, lenço de líder, prendedor de lenço oficial e a calça é a mesma do uniforme de gala. Blazer branco, com botões comuns na cor prata, deverá conter os emblemas, insígnias, distintivos e tiras colocados na mesma posição que usados na camisa, o torçal nas cores estabelecidas para o país, tudo conforme o nível de liderança que atua. Não poderá usar a faixa de especialidades.

DESBRAVADORES
Posição dos itens permitidos no uniforme
Feminino e masculino – 10 a 15 anos

DESBRAVADORES

DIREÇÃO/PASTOR/REGIONAL
Posição dos itens permitidos no uniforme

Feminino e masculino

LÍDER INVESTIDO
Posição dos itens permitidos no uniforme
Feminino e masculino – acima de 16 anos

DEPARTAMENTAL/ASSOCIADO
Posição dos itens permitidos no uniforme
Feminino e masculino

Nome do Campo
NOME DO CAMPO
Tira de cargo
CARGO
Emblema D1
DESBRAVADORES
CLUBE
Estrela de tempo de serviço
Nº
1,5 cm
5 cm
1,5 cm
2 cm
1,5 cm
7,5 cm
1 cm
3 cm

Manga Direita

Emblema de Campo
Emblema D2
Divisa de Líder
1,5 cm
5,5 cm
1 cm
5 cm
1 cm
8,5 cm

Manga Esquerda

UNIFORME ESPECIAL DE CASAMENTO
Posição dos itens permitidos no uniforme

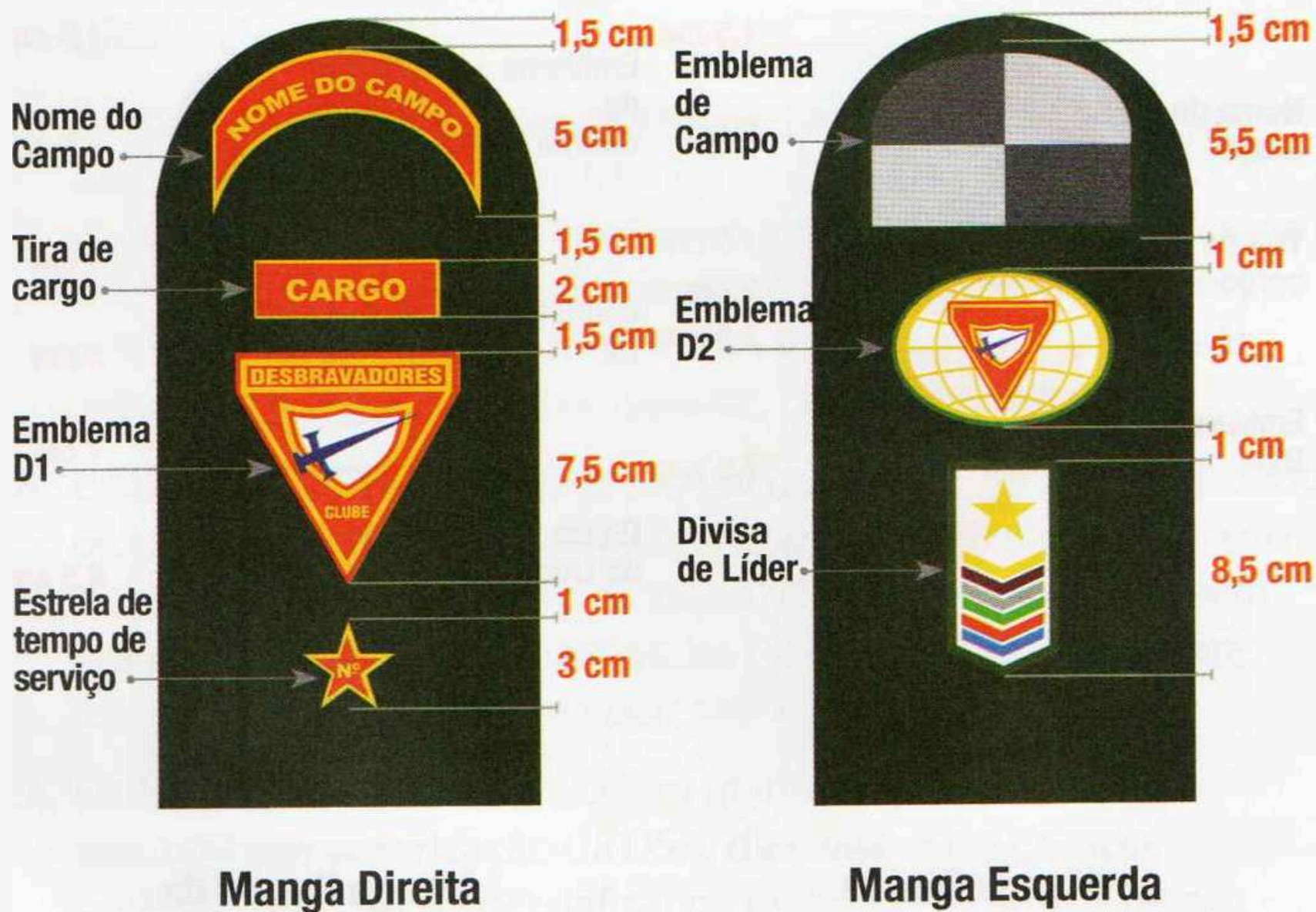
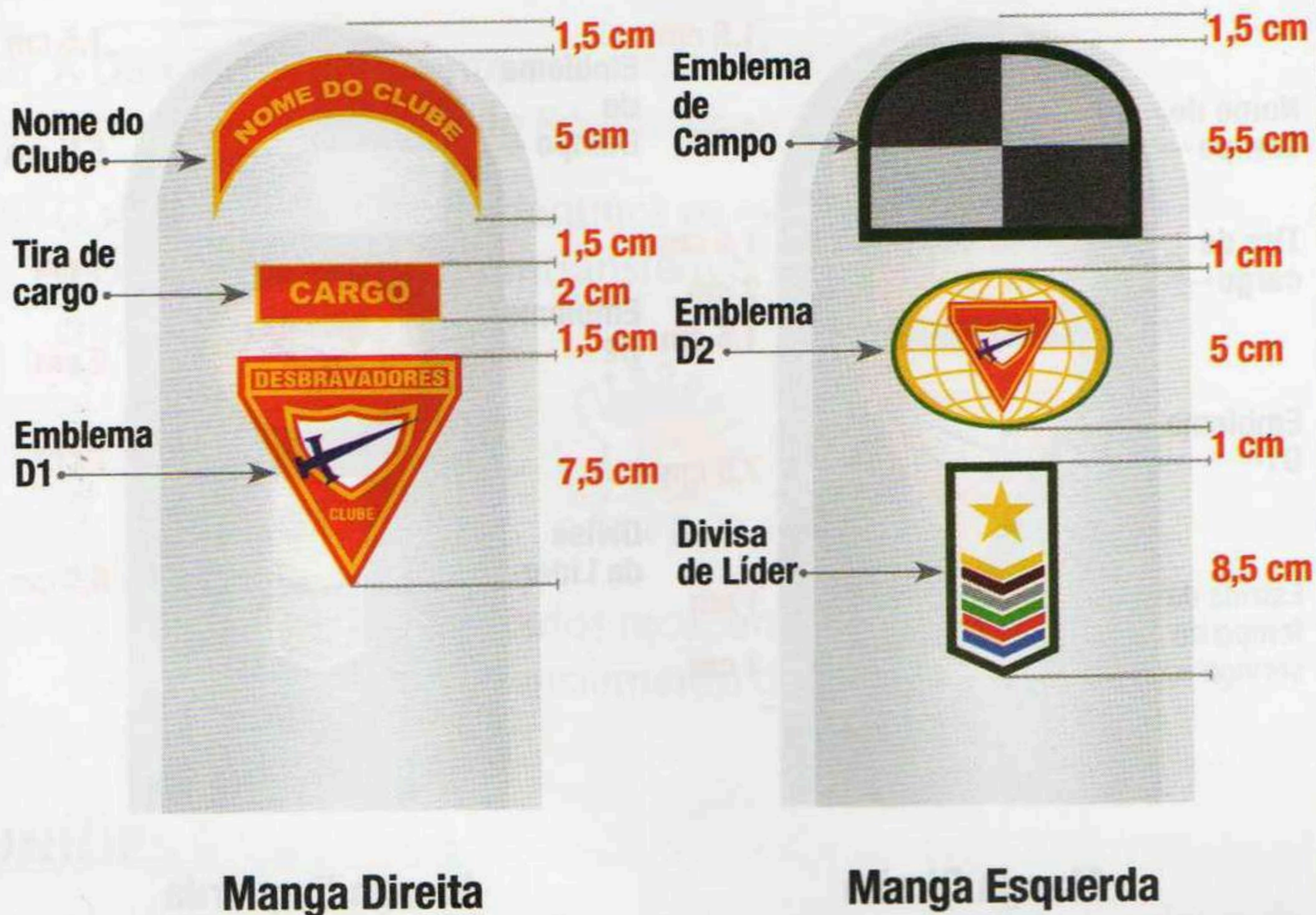
Nome do Clube
Tira de cargo
Emblema D1

NOME DO CLUBE
CARGO
DESBRAVADORES
CLUBE

1,5 cm
5 cm
1,5 cm
2 cm
1,5 cm
7,5 cm

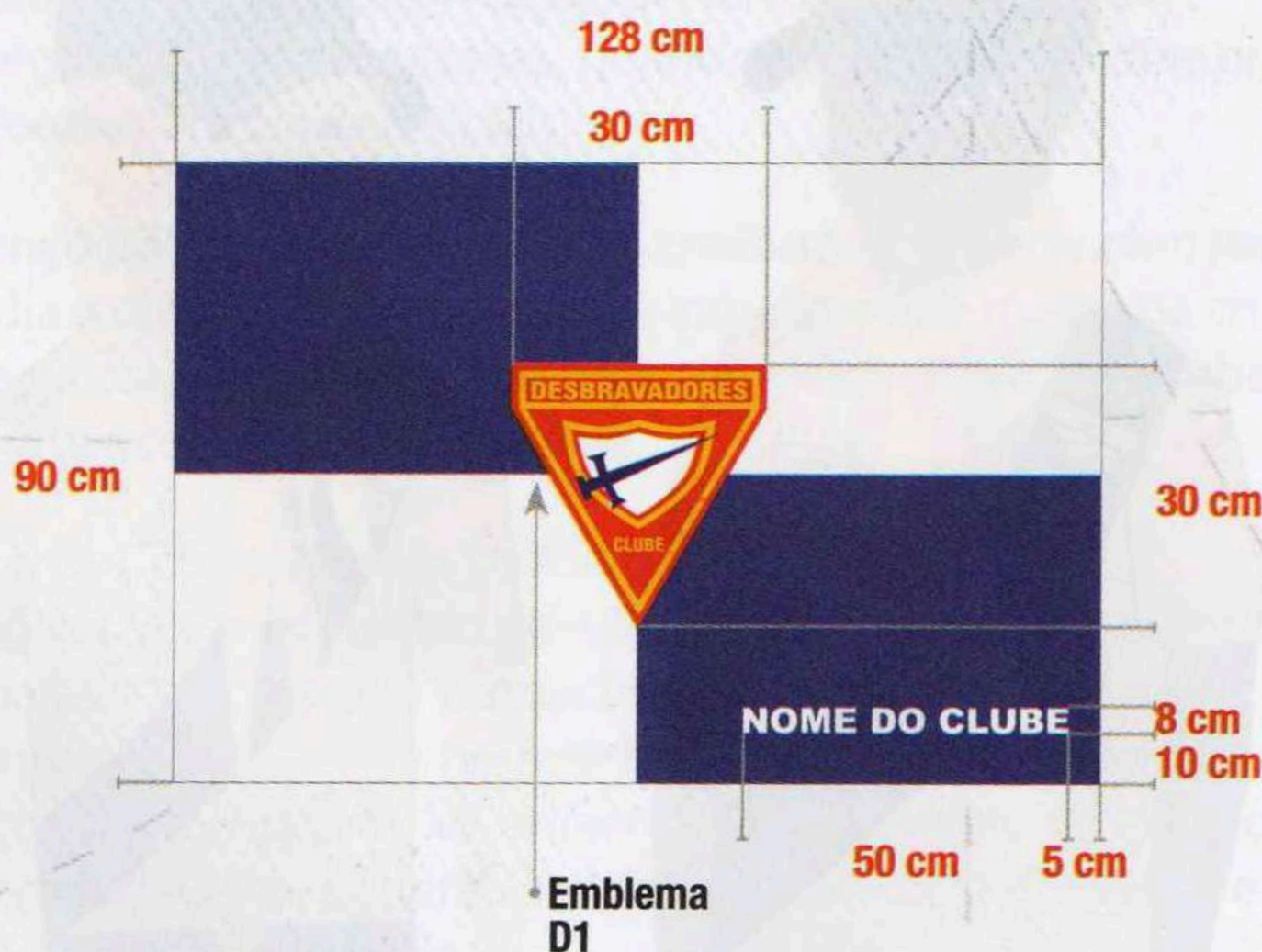
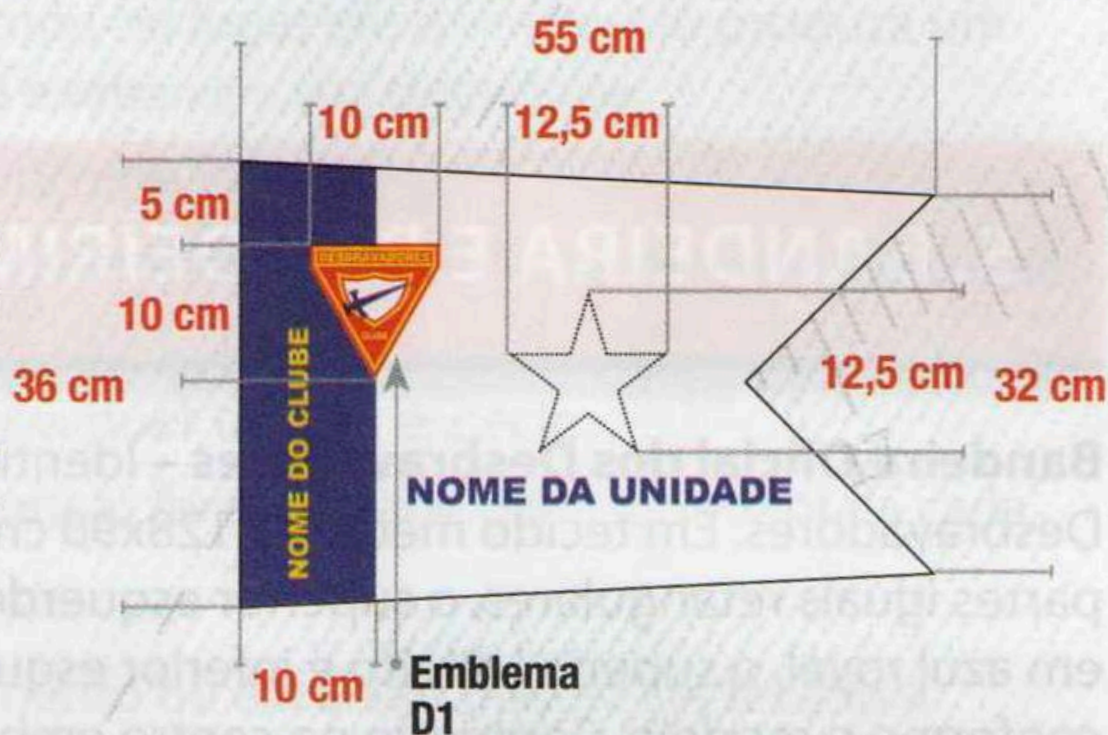
Emblema de Campo
Emblema D2
Divisa de Líder

1,5 cm
5,5 cm
1 cm
5 cm
1 cm
8,5 cm

Manga Direita | **Manga Esquerda**

4. INVESTIDURA

Após o cumprimento dos requisitos de cada classe de desbravadores, líder e especialidades, deve ser realizada uma cerimônia de investidura de classes e condecoração de especialidades. Sugerimos duas ou três investiduras anuais, para motivar o grupo.

5. BANDEIRA E BANDEIRIM

Bandeira Oficial dos Desbravadores – Identifica o Clube de Desbravadores. Em tecido medindo 128x90 cm é formada por 4 partes iguais retangulares, o superior esquerdo e inferior direito em azul royal, o superior direito e inferior esquerdo em branco, conforme o modelo. Contendo no centro emblema D1 de 30x30 cm nas cores originais, e o NOME DO CLUBE em Arial Black, medindo 8 cm de altura, com no máximo, 50 cm de comprimento. Deverá ser colocada em mastro de 200 cm de altura e 3,5 cm de diâmetro.

Bandeirim de Unidade – Identifica cada unidade do Clube de Desbravadores. Conforme o modelo o bandeirim é em tecido branco com uma faixa azul, medindo 55 cm de largura e 36 cm de altura esquerda estreitando para 32 cm na direita, fechando de alto a baixo com um "v" aberto pra dentro. No lado esquerdo uma faixa retangular vertical em azul royal de 36x10 cm, contendo o emblema D1 de 10x10 cm colocado a 5,0 cm abaixo da parte superior esquerda, dividido entre a parte azul e branca, e o NOME DO CLUBE de baixo para cima em amarelo na fonte Arial Black. No lado direito em branco, deverá ser colocado o desenho da unidade centralizado medindo 12,5x12,5 cm e abaixo o NOME DA UNIDADE em azul royal na fonte Arial Black. Deverá ser colocado em mastro de 170 cm de altura e 3 cm de diâmetro.

Edição

MDA – Ministério de Desbravadores e Aventureiros
Divisão Sul-Americana

Supervisão

Udolcy Zukowski – MDA

Secretária DSA

Éveni Souza – MDA

Revisão

Equipe de Tradução DSA

Comissão editorial

UA, UB, UCB, UCh, UCOB, UE, ULB, UNB,
UNeB, UNoB, UP, UPN, UPS, USB, USeB, UU

Agradecimento especial

A todos os líderes e todos aqueles apaixonados pelos Ministérios de Desbravadores e Aventureiros, que durante esses anos de modificações contribuíram com suas sugestões.

Produção gráfica

Editora Sobre Tudo Ltda.

Ano 2023